SONY • SEGA • NINTENDO • PC • SALA GIOCHI

VIRTUA FIGHTER 3tb

SI INIZIA A GIOCARE COL DREAMCAST

PROVATI!

THE LEGEND OF ZELDA
STARSHOT
CRASH BANDICOOT 3
WIPEOUT 64
MICHAEL OWEN'S WLS '99
SIN
GRIM FANDANGO
HALF-LIFE
TOCA 2
BODY HARVEST
V-RALLY '99
CARMAGEDDON 2

CRASH BANDICOOT 3

TORNA L'URAGANO CRASH

LEGEND OF ZELDA

LA PIÙ GRANDE AVVENTURA PER IL NOSTRO NINTENDO 64

ANTEPRIME

FINAL FANTASY VIII • RIDGE RACER TYPE 4 • AKUJI THE HEARTLESS • TRESPASSER

Anno III - Numero 2 - Febbraio 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

POWER-UP!

Non c'è momento più esaltante di quello in cui si annuncia l'arrivo di una nuova console. Questo Dreamcast, poi, promette davvero meraviglie, ed è quindi con grande emozione che vi comunichiamo che da questo numero di Games Master cominceremo a parlare di Dreamcast in maniera massiccia. E per iniziare, un bello speciale da 16 pagine!

Dre

Dreamcas

Dreamcast

E' arrivata la console Dreamcast a tenerci compagnia... ed è splendida!

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Editor
Andrea Minini Saldini
Assistente direzione editoriale
Francesca Brenci
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Direzione generale
Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139
Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Balestrieri, Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Gianluca Tabbita, Lilia Boeri

PUBBLICITA'
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Marketing Walter Longo
Segreteria Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera

Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

Per contattare Future Publishing Limited in Inghilterra:
netmag@futurenet.co.uk - http://www.futurenet.co.uk/net.html
Spedizione in abbonamento postale - 45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 17,5%
Una copia lire 8.000 - Arretrati una copia lire 16.000
Richieste arretrati a mezzo vaglia postale intestato a: GE-DI snc, via Pavia 23, San Giuliano Milanese, Ufficio Postale Sesto Ulteriano, tel. 02 9880837, fax 02 9880734, specificando sul vaglia il proprio indirizzo e il numero richiesto.

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100

Fotolito
Yellow & Red

Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GamesMaster

IN QUESTO NUMERO...

RR4

Per le nostre corse a tutta velocità!

PlayStation

pag 18

ZELDA

Entusiasmanti avventure ci attendono!

pag 32

TRESPASSER

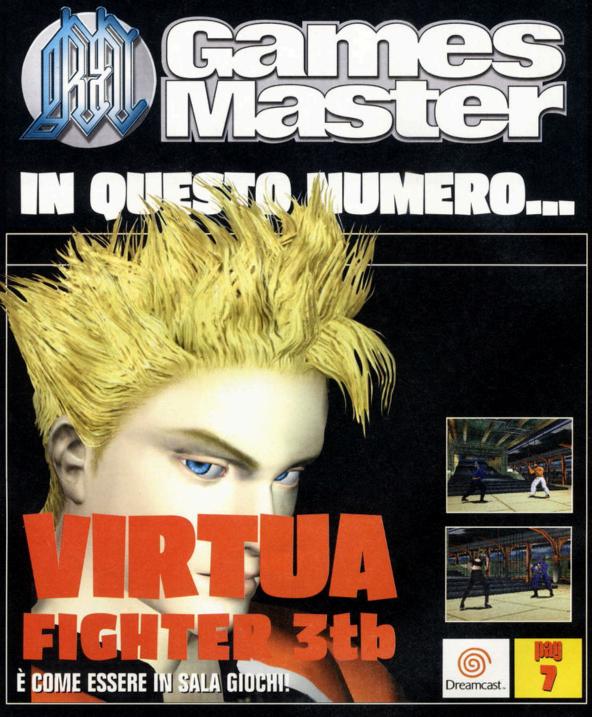
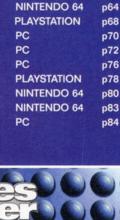
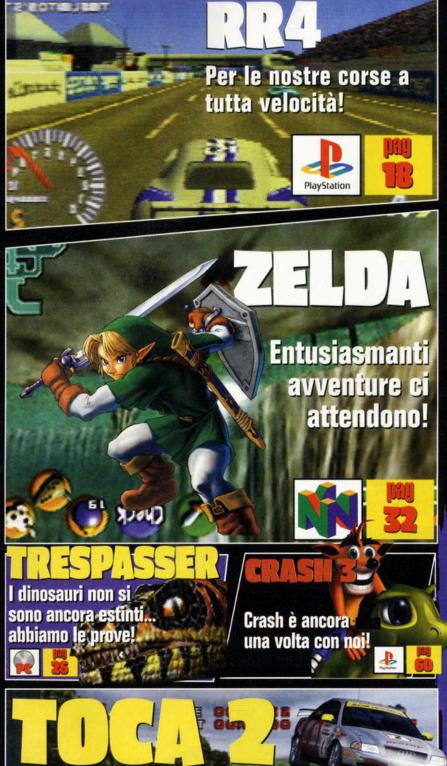
I dinosauri non si sono ancora estinti... abbiamo le prove!

PC pag 26

CRASH 3

Crash è ancora una volta con noi!

pag 60

TOCA 2

Guida spericolata e tanta competizione ci attendono in pista!

PlayStation pag 78

SIN

Il vero peccato è non provarlo...

PC pag 70

IN BREVE...

Avete fretta di sapere tutto? Guardate qui!

UN INSERTO DI 16 PAGINE!

RUBRICHE

NEWS

ARRIVA IL DREAMCAST

Alle 7:30 del mattino si possono già notare le code lungo le strade di Akihabara, il quartiere di Tokyo pieno di negozi di videogiochi. Venerdì 27 novembre, il giorno del lancio del Dreamcast, il successo riscosso è stato tale da superare qualsiasi aspettativa da parte di Sega...

Insomma, valeva la pena aspettare? Beh, in realtà questo dipende da quanto abbiamo pagato una di queste console. Abbiamo ricevuto notizia di persone a cui importatori senza scrupoli hanno spillato milioni! Il nostro Dreamcast l'abbiamo pagato circa un milione: sì, lo desideravamo a questo punto. Non consigliamo a nessuno di fare lo stesso, tuttavia: la batteria di giochi già disponibili per il lancio non è tanto ricca da giustificare una spesa così folle. La macchina in sé è un prodotto splendido. È compatta, solida e davvero minuscola! Manca il tasto per il reset, il che può apparire un po' strano: basta sollevare il coperchio, inserire il dischetto e la console farà il resto.

Forse il punto debole è rappresentato dai pad, che hanno un'aria un po' 'plasticosa'. L'uscita in Europa non è ancora stata annunciata. Possiamo azzardare ottobre come data probabile...

Nel frattempo, lustriamoci gli occhi con i giochi...

▲ Sono disponibili solo i pad grigi standard.

▼ Notare le piccole dimensioni rispetto a quelle della PlayStation.

▲ Sotto ci sono due interruttori, un po' come nel pad analogico NiGHTS del Saturn...

VIRTUA FIGHTER 3tb

Così come Virtua Fighter ha contribuito a lanciare il Saturn, allo stesso modo è la terza versione del possente coin-op di Sega a lanciare il Dreamcast in Giappone.
Virtua Fighter 3tb (Team Battle) è, prima di tutto, spettacolare da vedere. Dai grandi volti dei personaggi che appaiono nell'introduzione, accuratamente disegnati, fino agli sbalorditivi effetti di trasparenza presenti in molti dei livelli, questo è davvero in tutto e per tutto il gioco delle sale trasferito in modo pressoché perfetto su un piccolo dischetto. Nel momento stesso in cui abbiamo tirato fuori la nostra console, la redazione di Games Master si è riempita di gente. Se diversi dei presenti hanno rilevato la diminuzione dei poligoni di alcuni dei personaggi, l'impressione generale si può riassumere nella frase 'bel colpo, Sega'. Tuttavia, non siamo convinti che il pad sia particolarmente adatto per giocare con Virtua Fighter 3tb. Il pulsante direzionale e i pulsanti di attacco non sono comodi, il che probabilmente spiega perché in Giappone praticamente tutti gli acquirenti del gioco si sono portati a casa anche un joystick. Quanto alle mosse, sembra davvero che tutto ciò che c'era nel coin-op sia stato trasferito nella versione per console. Pare che ci siano tutte le combo. La velocità dei personaggi e la portata dei loro attacchi, inoltre, sono le stesse di quelle dei loro colleghi su coin-op e sono altrettanto impressionanti. Occhio al prossimo numero, in cui forniremo molti altri dettagli su Virtua Fighter 3tb...

▲ Superiamo la modalità a un giocatore e dopo sette incontri otterremo il livello bonus Dural. In ogni caso, sono già disponibili i trucchi mediante i quali selezionarlo/la!

LIVELLI!

La maggior parte delle arene è stata trasferita perfettamente nella versione per Dreamcast, benché la zattera di Shun sia un po' deludente.

▲ Le arene sopraelevate possono essere sfruttate a proprio vantaggio, in particolare per i calci bassi.

▲ Per una volta, si presume che l'effetto nebbia contribuisca a creare l'atmosfera.

IL PAD...

Come abbiamo già ricordato, il pad del Dreamcast non è gran che se si tratta di giocare con Virtua Fighter 3tb, specie se si utilizzano i comandi standard indicati qui di seguito:

STORIA!

All'interno del disco ci sono vari filmati. Fra i più avvincenti, quello che mostra la storia della serie Virtua Fighter. Che roba!

▲ Sembra tutto un po' primitivo a paragone della spettacolare versione per Dreamcast.

▲ Virtua Fighter in versione caramelle di zucchero colorato...

PENPEN TRIICELON

Se c'è stato un gioco per il Dreamcast che ha suscitato un sacco di reazioni controverse quando è stato annunciato, quello è PenPen.

Quelli che lo hanno visto, per la maggior parte giornalisti di riviste di computer, sgranavano gli occhi e ridacchiavano nello stesso tempo. Un gioco di corse con personaggi da cartoni animati? Per una nuova console? Ridateci Virtua Fighter 3, prego... PenPen però è stato uno dei giochi più gettonati qui in redazione. Qualcuno ha commentato: "Sembra un gioco per Nintendo 64!". Ci sono cose in questo gioco, però, che non potremmo vedere su nessun'altra console: il logo tridimensionale rotante, l'accuratezza dei dettagli dei personaggi da far schizzare gli occhi fuori dalla testa e in generale la meravigliosa fluidità del gioco. Ricorda un po' Motor Toon per PlayStation.

ECCO COSA C'È DA FARE...

Nei circuiti più lunghi appaiono i tre aspetti fondamentali della vita di PenPen: scivolare sulla pancia, nuotare e correre...

▼ Quando raggiungiamo un checkpoint il computer ci guida per un po'.

▲ Nella modalità a un giocatore disporremo di una guida sullo schermo.

▲ Le parti in cui bisogna correre sono il punto debole del gioco. Sono un po' troppo lente.

A DUE!

È qui che PenPen, come i giochi di corse più appassionanti, mostra davvero i muscoli (e non c'è dubbio, sono davvero tosti). Possono partecipare fino a quattro giocatori.

▲ Nella modalità a più giocatori si può affrontare una qualsiasi delle quattro arene.

▲ Non in tutti i circuiti c'è il ghiaccio. In alcuni c'è l'erba...

ATTENDERE PREGO...

Incredibile a dirsi, alcuni hanno trovato gli schermi di caricamento divertenti almeno quanto il gioco stesso.

▲ L'atmosfera del gioco è deliziosa.

▲ Un ippopotamo che rincorre un pinguino. Carino.

GODZILLA GENERATIONS

Godzilla Generations non è certo il gioco più scattante che potrà capitarci di vedere, ma non c'è dubbio che abbia un certo fascino.

All'inizio possiamo scegliere fra Godzilla e Mecha Godzilla. Le uniche differenze sono costituite dalla colonna sonora, dalle armi e dalla forza. Il mostro emergerà quindi dal mare e, in una rassicurante atmosfera da film di serie B, inizierà a calpestare rovinosamente il paesaggio giapponese. In ciascuno dei cinque livelli è presente una diversa città, ed è necessario distruggerla entro un limite di tempo prefissato. Si può anche scegliere la modalità Time Attack. La mappa nell'angolo dello schermo ci indica la nostra posizione, quella dei militari (che ci attaccheranno quando ci avvicineremo a loro) e una cifra percentuale che ci comunica quanta parte della città abbiamo distrutto. Il sistema migliore per fare piazza pulita è sferrare un bel colpo con la nostra lunga coda; disponiamo però anche di una quantità limitata di armi tipo lanciafiamme e laser. La reazione iniziale della folla indisciplinata radunatasi nella redazione di Games Master è stata di puntualizzare la lentezza e la pesantezza del gioco. Non è scattante come Blast Corps per Nintendo 64. È un po' arduo controllare il nostro bestione, ma alla fine di una dura giornata non c'è nulla di più liberatorio che calpestare feccia umana...

COMBATTIMENTO DI CUCCIOLI!

La scheda Godzilla VMS, che è stata messa in vendita in Giappone prima dell'uscita del Dreamcast, ci consente di allevare i nostri piccoli cuccioli di Godzilla. Inserita nel joypad, porta le nostre belle creaturine sulla console.

▲ Possono partecipare fino a quattro giocatori, purché dispongano di altrettanti VMS.

UNO SPETTACOLO!

Se faremo tutto come si deve, potremo assistere ai filmati originali d'epoca dei film giapponesi dedicati a Godzilla. Sono 16 in tutto, e vanno dal 1962 al 1995. Migliori risultati otteniamo nel gioco, più trailer potremo ammirare...

▲ Tutti i filmati costituiscono uno spettacolo entusiasmante. La gente che fuggirà in preda al terrore...

NON È DIFFICILE...

Benché Godzilla sia un pochino ostico da controllare, lo scopo del gioco è il massimo della semplicità. Si tratta di distruggere tutto quanto: l'esercito, gli edifici e persino gli alberi!

▲ Dobbiamo distruggere le parti grigie e rosa che appaiono sulla mappa.

▲ Il limite di tempo è abbastanza largo.

▲ Alla fine di ciascun livello otteniamo un punteggio.

ANTEPRIME

FINAL FANTASY 8

PlayStation

pag. 12

IN USCITA A **FEBBRAIO**

▼ SVILUPPATORE
SQUARE SOFT
▼ EDITORE
SQUARE SOFT
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

FINAL FANTASY 8

Final Fantasy 7 ha letteralmente assorbito mesi di vita ad alcuni membri della redazione di Games Master. Ora è il caso di tenersi liberi: è in arrivo il seguito!

Non c'è niente di peggio di un seguito lungamente atteso che finisce per non mostrarsi all'altezza delle aspettative, ma se c'è un gioco che di certo non rientrerà in questa casistica nel '99 è Final Fantasy 8.

Tanto per cominciare, in Final Fantasy 8 ci saranno un sacco di personaggi nuovi. Fra essi, il diciassettenne Irvian Kinnears, che veste da cowboy e sa il fatto suo con la vecchia sei-colpi; Moonba, una creatura che vive nel deserto e si nutre di sangue (brrr!); e Kistic Tulip, un insegnante del Giardino talmente misterioso che nessuno sa nemmeno se sia maschio o femmina! Gli altri personaggi principali sono Laguna Loire e Squall. Mentre Laguna ha un forte senso della giustizia, è stimato e benvoluto, Squall (la cui fronte è deturpata da una orribile cicatrice) è decisamente 'orso', scontroso e inespressivo. Inoltre, sembra un po' una ragazza! Come è possibile notare dalle immagini, i personaggi sono ora disegnati in modo estremamente dettagliato e presentano un aspetto più realistico, mentre l'animazione ha abbandonato lo stile iper-giapponese utilizzato nelle precedenti versioni del gioco. Gli sfondi sono simili a quelli di Final Fantasy 7, ma la visuale può spostarsi rapidamente, zoomare e ruotare sui movimenti dei personaggi, producendo una sensazione più cinematografica. Il gioco non uscirà in versione PAL fino al prossimo autunno; perciò, per il momento, accontentiamoci di lustrarci gli occhi con queste deliziose immagini...

Sotto con quei filmati...

Il gioco è pieno di sequenze animate che contribuiscono allo sviluppo narrativo...

Addosso!

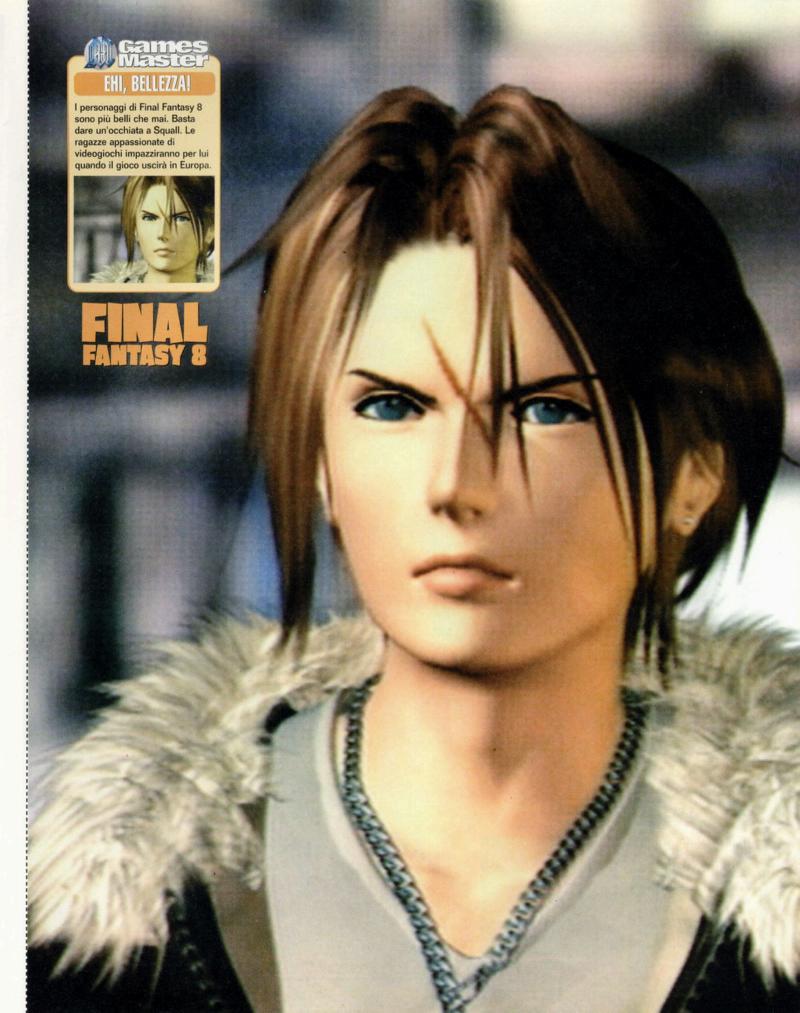
Pur mantenendo alcuni elementi di Final Fantasy 7, il gioco offre un gran numero di innovazioni e nuove trovate. In Final Fantasy 8 rimane il classico stile di battaglia casuale, ma la forza dispiegata dagli attacchi nemici dipenderà ora dal livello del nostro personaggio, con armi che vanno dalla bomba ad alto potenziale, per il livello più basso, fino alle armi da fuoco per il terzo livello. Le battaglie che affronteremo nel corso del gioco saranno quindi combattute sulla base di una maggiore parità. Invece di attaccare potremo inoltre usare uno speciale comando per 'soffiare' incantesimi a un avversario, per poi scegliere se lanciarli subito o metterli da parte per utilizzarli successivamente.

▲ Il sistema di attacco riserva un paio di sorprese, fra cui il doppio colpo.

▲ Questo deve proprio fare un gran male.

▲ È un mostro orrendo, con gli occhi scintillanti e pieno di denti...

▲ Più sono grossi, più rumore fanno quando cadono. O più forte colpiscono noi, nella maggior parte dei casi.

Che bel giardino!

Come si poteva prevedere, la trama di Final Fantasy 8 è davvero complessa. Al centro di tutto c'è un'accademia militare chiamata Il Giardino, i cui allievi formano una specie di contingente mercenario super-addestrato e indipendente da qualsiasi esercito regolare o governo. Dopo alcune trattative fra un esercito e il comando del Giardino, i diplomati dell'accademia vengono impiegati all'esterno come comandanti, ma non possono scegliere la propria destinazione. A quanto pare, Squall apparteneva in passato al SeeD, un corpo scelto speciale collegato al Giardino...

Ora facciamo sul serio

Quando dopo l'attacco standard appare una freccia lampeggiante, possiamo selezionare la funzione Limit Breaks. Come in Final Fantasy 7, questa funzione dà luogo a uno spettacolo entusiasmante. Zell, per esempio, può distruggere qualsiasi cosa a eccezione dei mostri più insidiosi con questo grazioso numero: è circondato da un campo di energia e si lancia nell'aria, prima di puntare verso il basso in direzione del suo obiettivo...

◁ Final Fantasy 8 si preannuncia davvero notevole quanto a interazione dei nostri personaggi con chiunque incontreranno.

▽ Come abbiamo fatto a non accorgerci dell'attacco in arrivo? Speriamo che qualcuno abbia un incantesimo di guarigione...

△ Questo tipo assomiglia un po' ai Licker di Resident Evil 2, ma è più facile farlo a pezzi.

◁ L'aspetto dei livelli è persino meglio delle spettacolari visuali di Final Fantasy 7. Il livello di dettaglio è sbalorditivo.

Splendido e basta...

Una delle maggiori differenze tra Final Fantasy 7 e 8 è costituita dal realismo e dall'accuratezza dell'animazione del nuovo gioco. Qualcuno potrebbe obiettare che con tutti questi personaggi alti, snelli e super-dettagliati il gioco rischia di perdere gran parte del suo fascino, ma secondo noi non c'è davvero obiezione che tenga di fronte a una grafica così favolosa!

il pagellino

Final Fantasy 8 si preannuncia quantomeno pari al suo predecessore se non migliore.

Probabilmente sarà tutto in inglese.

quando uscirà?

Il gioco uscirà in Giappone a febbraio, ma la sua pubblicazione in Europa non è prevista almeno fino a settembre. Uffa!

Le immagini del gioco si possono trovare sui numeri scorsi. Ne pubblicheremo altre non appena il gioco verrà lanciato in Giappone.

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.

Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer", da LEXMARK e Packard Bell.

LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.

Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer".

Prova anche tu potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa Alfa Romeo GTV da sogno.

E SE L'ALFA ROMEO PUOI VINCERE ANCHE

ANTEPRIMA

PlayStation

IN USCITA A **FEBBRAIO**

▼ SVILUPPATORE
NAMCO
▼ EDITORE
NAMCO
▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

R4: RIDGE RACER TYPE 4

La serie Ridge Racer ha mantenuto per lungo tempo la pole position per quanto riguarda il divertimento automobilistico sulla PlayStation. Con il suo aspetto fiammante e il suo stile superveloce, R4 manterrà alte ancora per un bel po' le sorti di questa serie...

Visto che tutti i giochi di corse per la PlayStation sembrano costretti a vivere nell'ombra di un certo Gran Turismo, il compito di Ridge Racer Type 4 sarà senz'altro facilitato se riuscirà a mantenersi essenziale come il gioco originale, uscito quattro lunghi anni fa.

Namco non ha certo fatto le cose a metà: per cominciare, ci sono oltre 300 macchine utilizzabili, ottenute attraverso le diverse modifiche che si possono apportare ai 45 modelli di base, che hanno un aspetto diverso e decisamente spettacolare. Ci sono inoltre alcune macchine segrete. La principale opzione di gioco, la modalità Grand Prix a un giocatore, ci proietta nei panni di un pilota indipendente determinato a vincere una stagione di corse tipo Gran Premio. Malgrado questo aspetto possa indurre a credere che R4 lasci al realismo un ruolo più importante rispetto ai precedenti titoli Racer, l'enfasi rimane sulla pura e semplice azione di gara da sala giochi, e soprattutto sulla velocità. La sensazione della guida rimane quella classica di Ridge Racer. È davvero uno dei giochi di corse più veloci che ci sia capitato di provare negli ultimi tempi. Sono ora disponibili otto circuiti molto allettanti (il doppio che in Ridge Racer), ognuno dei quali potrà essere percorso in entrambe le direzioni. Se a questo aggiungiamo un'opzione a due giocatori con lo schermo diviso a metà, non c'è dubbio che per i fanatici della velocità R4 potrebbe rivelarsi una vera scelta da campioni.

Una gioia per gli occhi!

Basta osservare quanto lontano si riesce a vedere in queste immagini e l'eccezionale attenzione dedicata agli sfondi balza agli occhi. Nella modalità a due giocatori, inoltre, non diminuiscono né la profondità di campo né la velocità!

▲ Gli effetti luminosi sono fra i migliori mai prodotti da Namco.

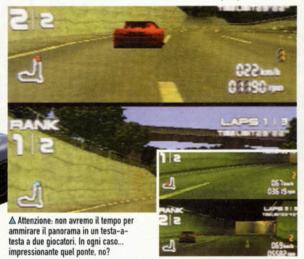
▲ Qualsiasi sviluppatore degno di questo nome userebbe una curva per nascondere le novità riservate dalla pista più avanti.

▲ Attenzione: non avremo il tempo per ammirare il panorama in un testa-a-testa a due giocatori. In ogni caso... impressionante quel ponte, no?

ridge 1999!

Nella modalità a un giocatore (denominata Real Racing Roots '99) dovremo scegliere con attenzione le nostre opzioni. La squadra e il modello di macchina per cui opteremo avranno infatti un ruolo fondamentale agli effetti della nostra vittoria o sconfitta. Tra una gara e l'altra, il giocatore potrà ricevere in premio un nuovo veicolo più potente, a seconda dei tempi totalizzati e dal successo ottenuto dalla squadra nel suo complesso.

▲ Le opzioni di scelta della macchina sono più allettanti che in passato.

Uau! Guarda quello!... e quello... e quello...

Come sempre nella serie Ridge Racer, Namco non ha utilizzato circuiti realmente esistenti, inserendo invece piste di propria invenzione. Ciò ha ovviamente consentito l'utilizzo di alcuni scenari veramente spettacolari, che vanno da immense catene montuose a metropoli irte di grattacieli, a cui si accompagnano gallerie, ponti, chicane e balzi. Fra le ambientazioni, uno stadio americano all'aperto e alcuni circuiti notturni in Giappone. Non lasciamoci distrarre dal panorama, però: è probabile che ci sia un'altra curva da affrontare...

il pagellino

+ R4 ha tante frecce al suo arco da poterle vendere a carriole. La velocità della versione giapponese, inoltre, è incredibile!

− Sarà meglio di Gran Turismo?

quando uscirà?

Il gioco è già uscito in Giappone, quindi si tratta solo di aspettare che i cervelloni di Namco sfoderino la versione PAL.

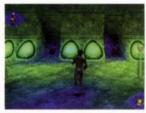
Nel prossimo numero, la nostra prova del gioco ci permetterà di scoprire se R4 è fantastico come sembra...

PlayStation

IN USCITA A FEBBRAIO

▼ SVILUPPATORE
CRYSTAL DYNAMICS
▼ EDITORE
EIDOS
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
PC

AKUJI THE HEARTLESS

L'ultimo gioco di Crystal Dynamics aveva come protagonista un simpatico geco ed era ambientato, giustamente, in luoghi soleggiati. La nuova proposta è di gran lunga più sinistra e ci confronta con zombie, vampiri e l'eterno buio degli inferi...

Volendo ambientare un gioco in un luogo terrificante non si ha che l'imbarazzo della scelta, ma l'ambientazione migliore è sicuramente l'inferno stesso. Lì bisogna rassegnarsi a incontrare solo morti e anche il clima è un po' troppo torrido per rilassarsi. Ebbene sì, Akuji the Heartless è ambientato all'inferno. Noi interpretiamo lo stregone voodoo Akuji, in missione per vendicarsi del fratello. Per lui comunque l'inferno non è che un luna park date le tendenze omicide mostrate nel mondo dei vivi.
L'inferno di Akuji the Heartless è un mondo di piattaforme mobili, pieno zeppo di morti viventi quali vampiri, zombie, bare e altre amenità del genere. Si gioca un po' come Tomb Raider: la telecamera riprende da dietro il nostro personaggio mentre noi corriamo nei diversi livelli. Le nostre armi di base sono una spada e una palla infuocata, ma possiamo collezionare gingilli dai nomi strani quali Hell Blast e Spirit Strike e rinforzare così i nostri poteri voodoo. Dobbiamo affrontare oltre 30 nemici differenti e, più avanti nel gioco, otterremo la possibilità di trasformarci in pantere. Nonostante Akuji non sia il primo gioco di questo genere, è sicuramente il più magico e stilizzato. Dopo aver giocato con la versione preliminare possiamo dire che, in una scala da uno a dieci, Akuji merita perlomeno sette. Ci aspetta una festa per gli occhi.

popolo voodoo!

Akuji è senza dubbio un gioco raccapricciante. È popolato da ogni sorta di esseri schifosi e ambientato in luoghi tetri disseminati di pozze di sangue, solitamente verde.

▲ Quello zombie non era certo uno tutto d'un pezzo. Ora è sparpagliato sul terreno per un'area abbastanza vasta.

▲ Con tutti i riti voodoo di cui è zeppo, Akuji sarà un rivale pericoloso di Shadow Man di Acclaim.

Partiamo da dieci...

Una delle qualità di Akuji è che non dobbiamo necessariamente iniziare il gioco dal primo livello. Da questa stanza possiamo scegliere in quale livello entrare. Scegliamo una porta e diamo inizio alle danze.

LIBELLULE INFERNALI

Le libellule sono quantomeno fastidiose in qualsiasi situazione. Non fanno che ronzarci pigramente e insistentemente di fronte alla faccia per poi dileguarsi in un attimo. In Akuji, però, sono addirittura letali. Ci svolazzano intorno aspettando il momento giusto per pungerci e dissanguarci.

▲ Meglio eliminare subito il nemico con un colpo di spada!

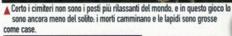
▲ Basta scocciare! Avremmo dovuto portarci un insetticida!

DA SOLI NEL BUIO...

Il mondo abitato dal nostro eroe è tetro e solitario. Probabilmente ci vorrà del tempo prima che riusciamo a tornare a casa; forse avremmo fatto bene a portarci dietro il manuale del piccolo esploratore.

▲ Dunque vediamo. Dovevamo andare a destra dopo l'ufficio postale e poi svoltare alla seconda a sinistra. Eppure non sembra Piazza Duomo.

▶ Una barriera che si apre e si chiude: calcoliamo i tempi, prendiamo il coraggio a due mani e corriamo!

▲ Certo i cimiteri non sono i posti più rilassanti del mondo, e in questo gioco lo sono ancora meno del solito: i morti camminano e le lapidi sono grosse come case.

◀ Piattaforme mobili? Un salto qua, un salto là ed ecco fatto.

▼ Siamo sempre fortunati: ora siamo atterrati in un covo di zombie.

un amico in cerca d'aiuto...

Probabilmente sarà difficile fare nuovi amici in questo gioco, nonostante la nostra buona volontà.

▲ Insomma, che vita è questa? Non ci si può neanche fermare a far due chiacchiere che veniamo subito attaccati da una gigantesca libellula blu.

▲ Uno zombie senza braccia che balla. Non crederà di stupirci!

▼ Quello cos'è? Sembrerebbe un clown volante senza gambe. Forse ci conviene stupirci più tardi e pensare a evitare le palle infuocate che ci sta lanciando.

L'UNO E IL SOLO!

Non in tutti i giochi ci è data l'occasione di interpretare un guerriero voodoo seminudo, coperto solo da micropantaloncini argentati e scarpe da ginnastica. Pensandoci bene, forse Akuji è l'unico.

▲ Perché darsi il disturbo di stirare una camicia, se poi ci si dimentica di indossarla?

▶ Tanto lavoro in palestra ha dato i suoi frutti. Con dei muscoli così possiamo partecipare all'elezione di Mister Universo.

PRIME IMPRESSIONI

Un clone di Tomb Raider o un biglietto di andata e ritorno per l'inferno?

Aaahiii-bleah!!!

Siamo appena caduti in una pozza acida dall'invitante color giallino. Ecco, solo perché abbiamo preso male le misure di un salto stiamo bruciacchiandoci tutta la pelle. Sembrava già difficile superare gli alberi roteanti con le lame, ma ora è ancora peggio. Conviene sbrigarsi a uscire dalla pozza, prima che si esaurisca anche l'ultima goccia d'energia.

Aiuto!!!

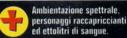
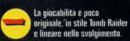
Ora ci attacca un vampiro! Come possiamo fare a ucciderlo di nuovo? Bel problema. La cosa migliore è affettarlo con la spada, così forse impara. In Akuji dobbiamo impegnarci a sopravvivere, più che esplorare la zona. Non si rischia di perdersi perché, nonostante l'ambientazione tridimensionale, di solito ci muoviamo sempre in una direzione. Si rischia però

di morire perché, mano a mano che procediamo, la nostra energia viene prosciugata nei modi più svariati. Akuji è un gioco impegnativo ma non frustrante. Gli enigmi sono logici, le inquadrature ci aiutano invece di intralciarci e i livelli sono abbastanza ampi. Purtroppo la natura stessa del gioco rende necessario ricominciare in alcuni punti, e questo non è certo entusiasmante. Inoltre i combattimenti non si spingono molto oltre il duello. Akuji cerca di dare nuovo lustro a un tipo di gioco ben stagionato, e vuole farlo inserendolo in un contesto sicuramente particolare. Dovrebbe proprio essere un buon gioco.

il pagellino

Ambientazione spettrale, personaggi raccapriccianti ed ettolitri di sangue.

La giocabilità è poco originale, in stile Tomb Raider e lineare nello svolgimento.

quando uscirà?

Akuji è in fase di prova per individuare ed eliminare eventuali errori. Dovrebbe essere pronto tra poco per portare qualche brivido nelle nostre case.

Dovremmo avere finito di testarlo e aver scritto una recensione in tempo per il prossimo numero, se tutto va come previsto.

ANTEPRIMA

IN USCITA A
N.D.

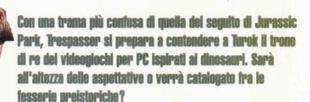
SVILUPPATORE
DREAMWORKS
EDITORE
EA
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

TRESPASSER

Con una trama più confusa di quella del seguito di Jurassic Park, Trespasser si prepara a contendere a Turok il trono di re dei videogiochi per PC ispirati ai dinosauri. Sarà all'altezza delle aspettative o verrà catalogato fra le fesserie preistoriche?

Un anno dopo The lost world, eccoci di nuovo prigionieri della solita isola. Siamo stati davvero imprudenti. Stavolta inoltre non si tratterà di correre in giro per novanta minuti come galline senza testa, come avveniva in entrambi i film; dovremo usare il cervello oltre ai piedi se vogliamo uscirne tutti interi.

Il "Sito B" è un'isola vasta e siamo liberi di andare dove ci piace. Possiamo entrare in tutti gli edifici, una volta capito come fare, e mettere le mani su tutti gli oggetti che troviamo. Abbiamo letteralmente la possibilità di impadronirci di centinaia di cose: alcune utili, altre no. Ciò dovrebbe garantire a questo gioco una maggiore libertà rispetto ad altri sparatutto tridimensionali in prima persona. Senz'altro darà un'altra dimensione alla risoluzione degli enigmi a un livello superiore. A creare un'atmosfera di tensione contribuisce la colonna sonora, che si modifica a seconda di ciò che stiamo facendo. Musica ed effetti speciali salgono in crescendo quando si scatena il finimondo, ma quando dovremo tenere le orecchie tese per individuare i Raptor nascosti dietro l'angolo l'audio si abbasserà automaticamente.
Funziona davvero benissimo e riesce senz'altro a tenere il giocatore sempre sul chi vive. Dreamworks ha davvero per le mani un mostro? Lo vedremo il mese prossimo.

GIOCHI DA RAGAZZINE!

Anne, l'eroina di Trespasser, può anche usare il cervello se vuole. Farà molta più strada, però, se deciderà di servirsi dei numerosi oggetti utili provvidenzialmente sparsi in giro per l'isola denominata Sito B. Insomma, come affronterà i dinosauri altrimenti? A parolacce?

▲ Ecco dove possiamo trovare i nostri amati Uzi. Pistole, fucili, armi automatiche, tutto a prezzi stracciati. Due al prezzo di uno. Avanti, signore e signori!

▲ Raccoglierli è più difficile che usarli.

▲ È gentile da parte della razza umana far estinguere di nuovo una specie già estinta.

VACANZE ESTIVE...

Il Sito B. Che splendido posto dove portare in vacanza tutta la famiglia. Le spiagge non sono affollate e potremo passeggiare nella foresta simile a una giungla o compiere escursioni in montagna. In più ci sono un sacco di edifici in cui alloggiare. Il problema è che alcuni degli abitanti potrebbero rivelarsi un po' invadenti.

jungle

beach

▲ Almeno non dovremo preoccuparci dei tedeschi che ci fregano la sdraio, ma solo di qualche dinosauro.

mountain

▲ Saliamo in alto per controllare tutto ciò che ci circonda... e ci facciamo staccare la testa da un Raptor.

▲ Abbiamo pensato di dare un'aria primordiale al nostro giardino!

► Pensiamoci un attimo. I dinosauri hanno bisogno di bere: dove andranno a farlo? Qui.

lagoon

► (In fondo a destra) È qui che sbrigheremo gran parte del nostro compito, ma gli abitanti non ci dimostreranno molta simpatia.

base

PRIME IMPRESSIONI

UN MONDO TUTTTO NOSTRO

Uno degli elementi più spettacolari di Trespasser è il suo mondo tridimensionale. È vastissimo, e possiamo muoverci dove vogliamo al suo interno. Per entrare in un edificio non dovremo attendere lunghi tempi di caricamento: basterà aprire una porta, entrare e tirare avanti. Inoltre, è possibile interagire praticamente con qualsiasi elemento presente sull'isola. Il che significa migliaia di cose da vedere e da fare. Davvero impressionante.

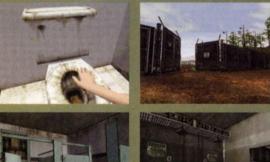
▲ Si può entrare in qualsiasi edificio, il che rende questo gioco un vero mostro da esplorare.

▲ Se vogliamo metterci temporaneamente al sicuro dai Raptor possiamo salire in cima alla gru.

▲ Qui dentro è pieno di stanze da esplorare. Non si sa mai cosa ci attende dietro una porta chiusa.

▲ Se capita che un dinosauro ci veda, inoltre, senz'altro si inviterà da sé a entrare.

IL BAGNO DOV'È?

Ingen, la compagnia che gestisce Jurassic Park e il Sito B, ha un grande laboratorio sull'isola. È qui che compariranno molti degli elementi chiave del gioco. Siamo liberi di entrare e vagare dove vogliamo. Azioniamo qualche interruttore e giriamo qualche manopola. Se dovessimo avere un bisognino inderogabile, ci sono persino i bagni, anche se non depongono gran che a favore della gente che lavorava qui. Stiamo attenti, però: non vorremo farci sorprendere dai Raptor mentre siamo seduti sulla tazza! Sarebbe imbarazzante da morire...

Dinosauri di classe!

I dinosauri di Trespasser si comportano come veri animali. Non ci attaccano appena ci vedono. L'intelligenza artificiale è stata regolata in modo che mentre le creature più piccole potranno avere paura di noi, quelle più grosse potranno essere incuriosite da ciò che stiamo facendo, furibonde per la nostra presenza, o stanche. Possono persino provare dolore o fame. Certo, la maggior parte dei mostroni ci divorerà comunque, ma almeno prima ci penserà su. Meglio, no?

▲ Se facciamo rumore camminando nella giungla, si metteranno subito a indagare.

▼ Se facciamo loro del male, potrebbero anche scappare e lasciarci perdere...

▲ ...oppure chiamare gli amici e provarci di nuovo.

▼ Se li manchiamo non faranno che arrabbiarsi di più. Brutta mossa.

▲ Ecco un linguaggio che qualsiasi dinosauro capisce.

▲ I Raptor sono veloci. Se vogliamo vivere, facciamoli fuori.

► La curiosità uccide. In questo caso uccide noi, perché i Raptor sentono l'odore della paura.

T-REXSTASY!

I giochi ispirati a Jurassic Park non sarebbero lo stesso senza qualcuno di questi tirannosauri in giro...

▲ Enormi e altissimi reticolati elettrici. Sappiamo tutti cosa vi si cela dietro, no?

▲ Non ha ancora mangiato, perciò ci servirà qualcosa di più sostanzioso di quel fucile.

▲ Mai visto l'interno della pancia di un dinosauro? Fra poco scopriremo com'è.

Fa più paura di un tirannosauro con i postumi di una sbronza?

Fa più paura di un tirannosauro con i postumi di una sbronza?
Trespasser ci catapulta davvero nel mezzo dell'azione. Si ha appena il tempo di ammirare lo splendido mondo tridimensionale, prima che i Raptor facciano la loro prima rumorosa comparsa. Appena si tratta di premere il grilletto, poi, la differenza tra Trespasser e tutti gli altri sparatutto in 3D balza agli occhi. Qui non si tratta semplicemente di prendere la mira e fare fuoco, sicuri di centrarli prima o poi. In Trespasser dobbiamo proprio controllare il braccio che sta reggendo l'arma, o qualsiasi altro oggetto da noi scelto. Sembra facile? Beh, non lo è. È un sistema di comando molto insolito. Ci occorrerà un sacco di esercizio prima che ci venga naturale, ma dopo un po' ci riusciremo. Mentre gli altri sparatutto

in 3D puntano tutto sullo scontro per creare tensione, questo gioco sceglie la strada opposta. Dobbiamo ragionare per toglierci dai guai, oppure evitarli addirittura. Ecco dove emergono gli elementi di esplorazione e risoluzione degli enigmi. Si tratta insomma più di un tradizionale gioco di avventura trasferito in un frenetico mondo in prima persona, che di uno sparatutto puro e semplice.
L'isola è davvero imponente, quindi scovare le soluzioni a tutti gli enigmi non è un compito facile. Inoltre, come se non fosse già abbastanza duro, occorre anche evitare alcuni abitanti molto affamati. Vasto, complesso e più tosto di un Raptor impazzito... proprio così!

il pagellino

\+ L'aspetto è favoloso e gli enigmi ne aumentano ulteriormente la profondità.

\- Il sistema di comando può risultare troppo difficile e forse anche troppo ambizioso per le sue possibilità.

quando uscirà?

Dreamworks ha appena concluso il suo lavoro in America, mettendo a punto la giocabilità.

Il mese prossimo esamineremo nel dettaglio questo potenziale mostro: prepariamoci ad azzannarlo.

Il calendario indispensabile di Games Master

Videogiocatori eccoci! Anche questo mese siamo tornati con la nostra rubrica a informarvi sulle vecchie, ma soprattutto nuove, uscite dei nostri amati videogiochi! Sono ordinate per mese e per formato in modo che possiate più facilmente individuare quelle che vi interessano maggiormante... quindi ora dimenticatevi tutto il resto e cominciate a valutare le nuove compere da fare! Come al solito, abbiamo incluso anche i mesi passati come riferimento e le date di uscita possono variare leggermente.

DICEMBRE

29	Quest for Camelot	THE	GB
N.D.	Asteroids	Activision	PSX
N.D.	Draken	Psygnosis	PC
N.D.	Blade	Gremlin	PC
N.D.	Brian Lara Cricket	C/masters	PC
N.D.	D Jump	Ubisoft	PC
N.D.	Heroes of Might & Magic 3	Ubisoft	PC
N.D.	NHL Hockey	Gremlin	PC
N.D.	Requiem	Ubisoft	PC
N.D.	Solar	Ubisoft	PC
N.D.	Soulbringer	Gremlin	PC
N.D.	Tribal Lore	Gremlin	PC
N.D.	Turok 2	Acclaim	PC

GENNAIO

8	RC Stunt Copter	Interplay	PSX
8	Tai Fu	Activision	PSX
8	Wipeout 64	GTI	N64
8	Quake 2 Net Pack 1	Activision	PC
8	Screaming Demons	Eidos	PC
8	Heavy Gear 2	Activision	PC
8	Star Wars Archives	LucasArts	PC
8	MK4	GTI	GB
8	NBA Jam '99	Acclaim	GB
8	Pocket Tales Conker	THE	GB
15	American Deer Hunter	GTI	PSX
15	F1 Racing '98	Ubisoft	PSX
15	Max Power Racing	Infogrames	PSX
15	PFA Soccer Manager	EA	PSX
15	Rush 2: Extreme Racing	THE	N64
15	Speedbusters	Ubisoft	PC
15	NFL Blitz	Midway	GB
15	Rampage World Tour	Midway	GB
22	Player Manager 2	Anco	PSX
22	Soul Blade Platinum	Sony	PSX
22	Rogue Squadron	LucasArts	N64
22	Tennis 2	THE	N64
22	Virtual Pool	THE	N64
22	Gex	Midway	GB
22	Men in Black	Gremlin	GB
22	Pitfall	Activision	GB
22	Wario Land 2	THE	GB
22	Zelda	THE	GB
29	Twisted Edge	THE	N64
29	Bugs and Lola	Infogrames	GB
N.D.	Civilization 2	Hasbro	PSX
N.D.	Pro 18 World Tour Golf	Sony	PSX
N.D.	Mud Monsters	THE	N64
N.D.	Actua Golf Premier	Gremlin	PC
N.D.	Actua Soccer Premier	Gremlin	PC
N.D.	Battle of Britain	Eidos	PC
N.D.	Scudetto 98/99	Eidos	PC
N.D.	Dark Stone Rising	GTI	PC
N.D.	Dragonflight	Eidos	PC
N.D.	F-16 Aggressor	Virgin	PC
N.D.	Falcon 4	MicroProse	PC
N.D.	Flight Unlimited 2 Prem	Virgin	PC
N.D.	Homeworld	Infogrames	PC
N.D.	Ignition White Label	Virgin	PC
N.D.	May Day 2	Eidos	PC
N.D.	Monkey Hero	Take Two	PC
N.D.	Resident Evil	White Label	PC
N.D.	Shadows of the Empire	White Label	PC
N.D.	Tank Racer	Eidos	PC
N.D.	TOCA 2	C/masters	PC
N.D.	Viva Football	Virgin	PC

FEBBRAIO

5th	Akuji the Heartless	Eidos	PSX
5th	Bugs Life	Infogrames	PC
5th	Caesar's Palace	Interplay	GB
5th	Bugs Life	Infogrames	GB
5th	Wicked Surfing	THE	GB
12th	Global Dominion	Psygnosis	PSX
N.D.	Draken	Sony	PSX
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
N.D.	Indiana Jones	LucasArts	PSX
N.D.	Joe Blow	GTI	PSX
N.D.	Metal Gear Solid	Konami	PSX
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	PSX
N.D.	Soul Reaver	Eidos	PSX
N.D.	Space Invaders	Activision	PSX
N.D.	Viva Football	Virgin	PSX
N.D.	WCW Thunder	EA	PSX
N.D.	Acclaim Sports Soccer	Acclaim	N64
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
N.D.	Micro Machines 64	C/masters	N64
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	N64
N.D.	South Park	Acclaim	N64
N.D.	Twelve Tales: Conker 64	THE	N64
N.D.	Warzone 2100	Eidos	N64
N.D.	Alien Vs Predator	Fox	PC
N.D.	Alpha Centauri	EA	PC
N.D.	Baja 1000 Racing	GTI	PC
N.D.	C&C: Tiberian Sun	EA	PC
N.D.	Scudetto 98/99	Eidos	PC
N.D.	Civ: Call to Power	MicroProse	PC
N.D.	Delta Force	GTI	PC
N.D.	Diablo 2	EA	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GTI	PC
N.D.	Dungeon Keeper 2	EA	PC
N.D.	Extreme Warfare	Eidos	PC
N.D.	Force Commander	Activision	PC
N.D.	Gabriel Knight Anth	Sierra	PC
N.D.	Lands of Lore 3	EA	PC
N.D.	Machines	Acclaim	PC
N.D.	Omikron	Eidos	PC
N.D.	Outcast	Infogrames	PC
N.D.	Prax Wars	GTI	PC
N.D.	Premier Manager '99	Gremlin	PC
N.D.	Real Feel Golf	GTI	PC
N.D.	Revenant	Eidos	PC
N.D.	South Park	Acclaim	PC
N.D.	Starship Troopers	MicroProse	PC
N.D.	Star Trek Primo Contatto	MicroProse	PC
N.D.	SW: X-Wing Alliance	Activision	PC
N.D.	S/bikes World Champ	MicroProse	PC
N.D.	Tonic Trouble	Ubisoft	PC
N.D.	TA: Kingdoms	GTI	PC
N.D.	Ultima: Ascension	EA	PC
N.D.	Viva Soccer	Virgin	PC

MARZO

5	Rollcage	Psygnosis	PSX
12	Pro 18 World Tour Golf	Sony	PSX
12	Ridge Racer 4	Sony	PSX
12	Duke Nukem Zero Hour	GTI	N64
12	Bugs Bunny 3	Infogrames	GB
12	Shadowgate	THE	GB
N.D.	Alien Ressurection	Fox	PSX
N.D.	Quake 2	Activision	PSX
N.D.	Ridge Racer 4	Sony	PSX
N.D.	Unification	Eidos	PSX
N.D.	X-Men	Virgin	PSX
N.D.	Donkey Kong World	THE	N64
N.D.	FIFA '99	EA	N64
N.D.	ODT	Midway	N64

USCITA

N.D.	Quake 2	Activision	N64
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	Close Combat 3	GTI	PC
N.D.	Driver	GTI	PC
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PC
N.D.	Indiana Jones	LucasArts	PC
N.D.	Interstate 82	Activision	PC
N.D.	Jack Nicklaus Challenge	Mindscape	PC
N.D.	Jimmy White 2 Cueball	Virgin	PC
N.D.	Joe Blow	GTI	PC
N.D.	Mech Warrior 3	Activision	PC
N.D.	Prey	GTI	PC
N.D.	Prince of Persia 3D	Mindscape	PC
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	PC
N.D.	Siege	Eidos	PC
N.D.	Slave Zero	Eidos	PC
N.D.	Star Trek: Birth Fed	MicroProse	PC
N.D.	Third World	GTI	PC
N.D.	Ultima Online: Second	EA	PC

APRILE

N.D.	Prince Naseem Boxing	C/masters	PSX
N.D.	X-Files The Game	Sony	PSX
N.D.	Beneath	Eidos	PC
N.D.	Black and White	Eidos	PC
N.D.	Black Moon	GTI	PC
N.D.	Bloodshot	Acclaim	PC
N.D.	Deo Gratias	Cryo	PC
N.D.	Giants	Eidos	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	SU 27 Flanker	Eidos	PC

MAGGIO

N.D.	Rattlesnake Red	GTI	PSX
N.D.	Return Fire 2	Eidos	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	N64
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC
N.D.	Bloodshot	Acclaim	PC
N.D.	Republic	Eidos	PC
N.D.	Return Fire 2	Eidos	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC

DA CONFERMARE

LUG	Max Payne	GTI	PC
LUG	Quake 3: Arena	Activision	PC
LUG	Tungunska	Fox	PC
LUG	X-Com: Alliance	MicroProse	PC
AGO	Urban Chaos	Eidos	PSX
SET	Final Fantasy 8	Sony	PSX
SET	SW Phantom Menace	Activision	PSX
SET	Perfect Dark	THE	N64
SET	SW Phantom Menace	Activision	N64
SET	Star Trek: Vulcan Fury	Activision	PC
SET	SW Phantom Menace	Activision	PC
SET	SW Phantom Menace	Activision	GB
OTT	Alien Vs Predator	Fox	PSX
OTT	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
NOV	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
DIC	Tomb Raider 4	Eidos	PSX
DIC	Tomb Raider 4	Eidos	PC
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Black & White	Eidos	PSX
N.D.	Ehrgeiz	Square	PSX
N.D.	Euro 2000	EA	PSX
N.D.	F1 '99	Psygnosis	PSX
N.D.	Gran Turismo 2	Sony	PSX
N.D.	Hybrid Heaven	Konami	PSX
N.D.	ISS '99	Konami	PSX
N.D.	Knights of Genesis	Escot	PSX
N.D.	No Fear Downhill	C/masters	PSX
N.D.	Project Chaos	Sony	PSX
N.D.	Resident Evil 3	Sony	PSX
N.D.	Ridge Racer 4	Namco	PSX
N.D.	Silent Hill	Konami	PSX
N.D.	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
N.D.	Tenchu 2	Activision	PSX
N.D.	Castlevania 64	Konami	N64
N.D.	Euro 2000	EA	N64
N.D.	ISS '99	Konami	N64
N.D.	Jet Force Gemini	THE	N64
N.D.	Super Mario 64 2	THE	N64
N.D.	Turok 3	Acclaim	N64
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PC
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Euro 2000	EA	PC
N.D.	F1 '99	Psygnosis	PC
N.D.	No Fear Downhill	C/masters	PC
N.D.	Resident Evil 2	Virgin	PC
N.D.	Ronin	Activision	PC
N.D.	Turok 3	Acclaim	PC
N.D.	Vampire	Activision	PC
N.D.	Euro 2000	EA	GB
N.D.	Carrier	Sega	DC
N.D.	Castlevania	Konami	DC
N.D.	Dreamcast	Sega	DC
N.D.	Godzilla Generations	Sega	DC
N.D.	House of the Dead 2	Sega	DC
N.D.	ISS '99	Konami	DC
N.D.	Sega Rally 2	Sega	DC
N.D.	Tetris 4D	Sega	DC
N.D.	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
N.D.	Pen Pen Trilcelon	Sega	DC
N.D.	Sonic Adventure	Sega	DC
N.D.	Res Evil: Code Veronica	Sega	DC

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 861133

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

Medium
Via Tortona 14
20144 Milano
Tel. 02 89429049 - Fax 02 89406176
e-mail sales@cdline.com
http://www.cdline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
2014' Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
e-mail ubisoft@ubisoft.inet.it

Sega
Fax 02 96460214

BMG Interactive
Via Berchet 2
20121 Milano
Tel. 02 8881

Nintendo (GIG)
Via Volturno 3/12
50019 Sesto Fiorentino (FI)
Tel. 055 33681 - Fax 055 310907

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Tel. 06 44243033

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, NOTIZIE E ANTEPRIME DEI GIOCHI PLAYSTATION

IL MIO CASTELLO EDITORE

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master

GM CAPOLAVORO — Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

GM CAPOLAVORO

ZELDA

pag. 32

RECENSIONE

PREZZO
119.900

SVILUPPATORE
NCL

EDITORE
NINTENDO

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Questo si preannuncia come il gioco per Nintendo 64 più importante dai tempi di Super Mario 64, ed è garantito che si trasformerà in un nuovo, entusiasmante classico di Miyamoto. D'altronde, chi poteva dubitare di lui?

GM CAPOLAVORO

Normalmente, di fronte a un gioco preceduto da una campagna di lancio vistosa e lunga come quella di Zelda, saremmo portati a una estrema prudenza. Capita spesso che prodotti così osannati prima del loro arrivo finiscano per non essere affatto all'altezza delle aspettative che hanno suscitato.

Con tutto ciò che Nintendo ha sbandierato ai quattro venti, questa nuova versione di Zelda ne aveva, di aspettative da soddisfare. Per fortuna, Miyamoto e la sua squadra ci hanno messo davvero il cuore nel corso dei tre anni di lavoro di sviluppo del gioco, e si vede. Zelda trabocca di idee e di situazioni che soltanto qualcuno che si preoccupa fino in fondo dei propri giochi e di chi li utilizzerà poteva creare. La storia è molto elaborata. Il pubblico a cui si rivolge è composto dai giocatori più giovani, ma ci sono tocchi caratteristici in stile fantasy che potranno essere apprezzati da chiunque. Lo stile di gioco riprende gli elementi più validi di Mario 64, Final Fantasy e delle precedenti versioni di Zelda e li mescola fino a creare un vero capolavoro tridimensionale.

▲ Non ho tempo di aiutarti a prendere le galline, ho qualcosa da cercare, capisci?

1 La foresta di Kokiri!

È qui che inizieranno le nostre ricerche. Appena incontreremo la nostra fata potremo dare un'occhiata in giro, fare un po' di soldi, imparare tutte le mosse e partire allegramente.

▲ Mettiamo insieme un paio di armi, acquistiamo uno scudo e saremo pronti. È il momento di salutare tutti.

2 Pietre spirituali

Il nostro compito principale consiste nel raccogliere tre pietre spirituali. Ci permetteranno di utilizzare il Tempio del Tempo, e sarà lì che inizierà il vero divertimento. La dolce Saria ci aiuterà a capire dove andare se ci perderemo, ma se riusciremo a portare a termine le ricerche dell'albero Deku, di Goran City e di Kora non avremo alcun problema.

▲ Facciamo quattro chiacchiere con l'albero (niente risate, non è stata un'idea nostra, OK?), quindi entriamo alla ricerca della prima Pietra Spirituale. È quella più facile da trovare.

▲ L'ultima Pietra è custodita dal Re di Koran: troviamo sua figlia.

▲ Dovremo cercare la seconda Pietra fra gli abitanti di Goran City, che però ci daranno scarso aiuto.

3 Pilota automatico...

Per aiutarci a concentrarci sulla trama e sugli elementi avventurosi, invece di farci preoccupare con ostici balzi in stile platform, Miyamoto ha compiuto la scelta senza precedenti di rendere automatici tutti i salti di Zelda. Non avremo che da correre fino all'orlo del precipizio e il gioco farà da sé la parte più difficile, posto che ci troviamo nella giusta posizione e non cambiamo idea a mezz'aria. Inoltre, quando andremo sott'acqua non rischieremo di annegare.

4 SOTTOGIOCHI!

Per consentirci di tirare il fiato per un po' nel corso dell'intensa avventura, Nintendo ha preparato per noi alcuni sottogiochi dedicati a Zelda. Potremo tornarci sopra più volte. Se verremo sconfitti non sarà certo una tragedia e se vinceremo potremo ottenere un premio molto utile.

▲ Individuiamo il giusto forziere all'interno di un certo numero di stanze e troveremo un tesoro.

▲ Dobbiamo trovare tre galline speciali in una stanza che ne è piena. Ma possiamo anche barare...

▲ Uno dei giochi più duri. Tuffiamoci nell'acqua e raccogliamo il denaro.

Tutti gli elementi più ostici e potenzialmente frustranti, come i salti, sono stati eliminati grazie al sistema di comando 'tutto con un solo pulsante'. Risolti questi problemi, la storia è libera di dispiegarsi e ci trascina davvero al suo interno. La quantità di esplorazioni da compiere in Zelda è veramente incredibile. Malgrado l'aiuto fornitoci in qualche misura dalla nostra amica fata e dalle persone che incontriamo lungo il cammino, ci vorrà un bel po' di tempo per venirne a capo. Poi, naturalmente, ci sono gli enigmi. In Zelda non si tratta solo di trovare chiavi e azionare interruttori. Ci troveremo davvero spiazzati. Tuttavia, a differenza di quanto avviene nella maggior parte dei giochi di ruolo, in cui finiamo per rinunciare, in Zelda potremo

▲ Già, e se avessero preso l'idea dalla storia di Giona nel ventre della balena? Grandioso.

5 TUTTE LE STRADE PORTANO A HYRULE...

Hyrule sta al centro della parte iniziale del gioco. Da qui potremo raggiungere il Castello di Hyrule, il Lon Lon Ranch, la Montagna della Morte, il villaggio di Kakariko, il regno di Kora e il Mercato.
Se abbiamo bisogno di far passare un po' di tempo perché uno degli eventi del gioco abbia luogo, questo è il posto adatto. Attenzione, però: salteranno fuori alcuni personaggi veramente bizzarri...

▲ Da qui si può accedere al cimitero e al resto della montagna.

▲ Abbastanza ovvio. Qui potremo acquistare gli oggetti che ci serviranno per le nostre avventure.

► Il Waterworld di Zelda. È qui che il gioco inizia a farsi duro per Link.

◄ Domiamo il cavallo: più tardi ci servirà. Potremo trovare anche un po' di ottimo latte.

▲ Qui incontreremo la Principessa Zelda e dovremo cercare di evitare le guardie.

▲ Con un nome così, è difficile che contino sul turismo da quelle parti...

6 GORON CITY & LA CAVERNA DI DODONGO!

In cima all'invitante Montagna della Morte troveremo una città piena di bizzarri mangiatori di pietre. Hanno bisogno del nostro aiuto per trovare nuove fonti di sostentamento. Dovremo perciò conquistare la caverna per fornirgliele. Come potremo mai far aprire la bocca al drago? Perché in quella stanza senza uscita ci sono tutte quelle bombe? Dove ha imparato a ballare il campo dei mangia-pietre?

▲ Dovremo svegliare quei mangia-pietre se vorremo parlare con loro.

▲ Facciamo un giro e andiamo a trovare il capo della Città.

▲ Spingiamo la statua fino all'interruttore per tenere aperta la porta.

▲ Perché la bocca si apra dovremo lasciar cadere delle bombe attraverso le orbite vuote.

▲ Alcuni di questi personaggi esploderanno dopo che li avremo uccisi, perciò faremo bene a mantenerci a rispettosa distanza dopo che li avremo affettati con la nostra lama splendente.

7 LUCI, MOTORE, AZIONE...

Invece di presentarci vari menu, nella maggior parte dei casi Zelda decide per noi. Se teniamo d'occhio l'icona blu a forma di pulsante nella parte alta dello schermo, noteremo che quando la situazione lo richiede e si sposta, indicandoci quale azione dovremo scegliere.

▲ Se passa a Check, è garantito che avremo qualcosa da fare.

▲ Le nostre abilità di nuotatori saranno limitate, finché non supereremo il sotto-gioco di Dora.

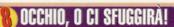
trovare la soluzione se soltanto ci guarderemo un po' attorno. Il più delle volte ci ritroveremo a darci degli idioti, quando ci renderemo conto di quanto semplice fosse la soluzione. Dal punto di vista della grafica, Zelda è un capolavoro. Sono riusciti a creare un ambiente tridimensionale molto più dettagliato rispetto a roba come Tomb Raider 3, super-rifinito ma pieno di piccoli difetti. C'è una maggiore varietà nei diversi livelli, oltre all'ulteriore fascino determinato da alcune sequenze chiave di un realismo quasi fotografico, come per esempio le riprese esterne del Tempio del Tempo. In effetti, è soltanto quando compaiono le tradizionali creature in stile Nintendo che ci si rende conto che tutto ciò è stato stipato su una semplice cartuccia invece che su un CD. Il che dà un'idea di quanta parte di un CD venga sprecata dalla maggior parte degli sviluppatori. Vista la quantità di esplorazioni e spostamenti che ci attendono nel corso del gioco, comunque, è una vera fortuna che il suo aspetto sia così affascinante. La maggior parte dei giochi di ruolo che ci è capitata di vedere inizia con rutilanti sequenze di eventi, ma non riesce a mantenere vivo l'interesse del giocatore per più di metà strada. Questo significa che per la restante parte del gioco finiamo per proseguire solo perché ormai siamo arrivati troppo avanti e abbiamo speso troppo denaro per lasciar perdere tutto. Con Zelda, questo non ci capiterà. Il modo in cui la trama si

8 OCCHIO, O CI SFUGGIRÀ!

Dovremmo sapere tutti ormai che Miyamoto ha la passione di nascondere le cose. Abbiamo trovato trucchetti a dozzine, perciò attenzione: teniamo d'occhio tutto ciò che non ha un 'aspetto normale'...

▲ Se da qualche parte compare una roccia, di solito nasconde qualcosa.

▲ Questo sembra fuori posto su questo muro. Proviamo a farlo saltare e stiamo a vedere cosa succede...

▲ ...già, ne eravamo sicuri. Abbiamo trovato una stanza segreta piena di bonus e di oggetti.

9 MA INSOMMA, COS'È QUESTA OCARINA?

Avanti... ammettiamolo. Non avevamo idea di cosa fosse un'ocarina quando abbiamo sentito per la prima volta il titolo completo di questa avventura di Zelda. Beh, si tratta di uno strumento musicale tondeggiante nel quale si soffia. Alcune delle persone che incontreremo in Zelda ci insegneranno nuove canzoni. Se le suoneremo al momento giusto e nel posto giusto, si apriranno nuovi settori.

▲ Se suoniamo una canzone con i pulsanti gialli C daremo il via a ogni sorta di bizzarri avvenimenti, a patto di aver imparato la canzone giusta.

sviluppa, introducendo continuamente nuovi personaggi e nuovi elementi, ci costringe letteralmente a proseguire a oltranza per scoprire cosa succederà più oltre, invece che lasciarci trascinare passivamente da un settore all'altro senza avere la più pallida idea di cosa stia succedendo e perché. Mmm...
Diciamolo chiaramente: Zelda è un vero gioiello di gioco. La curva di apprendimento è perfetta. Non si ha mai la sensazione di essere sopraffatti da quanto succede intorno a noi e, ciò che più conta, non ci si sente mai impotenti o intimiditi di fronte agli enigmi e alle ricerche da compiere. Non arriva mai quel classico momento di frustrazione che ci induce a spegnere l'interruttore, e il desiderio di esplorare tutto ciò che il gioco ha da offrire potrebbe veramente impadronirsi della

➜

10 DOVE TROVA DEI GINGILLI COSÌ CARINI?

Lo zaino di Link finirà per scoppiare con tutti gli oggetti che dovrà portarsi in giro nel corso delle sue avventure. Meglio fare un po' di allenamento con i pesi se dovremo portare tutta questa roba...

Fionda

▲ Un'arma ottima per misurarci contro chi sta più in alto di noi.

Bombe

▲ Molto utili per togliere di mezzo le pietre dal nostro cammino. Si possono anche lanciare.

Scudo

▲ Può proteggerci dalle ferite più gravi durante gli scontri. Fondamentale nei livelli col fuoco.

Pietre

▲ Ci aspettano tre di queste Pietre Spirituali... se saremo capaci di trovarle.

Incantesimi

► Quando la incontreremo, la fata ci offrirà degli incantesimi per facilitarci il combattimento.

Fagioli Magici

▲ Come nella favola di Jack e la pianta di fagioli, no?

Denaro

▲ Un eroe non è gran che se non ha un soldo per comprare armi ed equipaggiamento.

Cuori

▲ Se ne raccoglieremo quattro otterremo punti di energia extra. Il che non guasta.

Maschere

▲ Se non ci riconoscono, non potranno fermarci. E ci sarà anche gente a cui potremo vendere queste maschere.

Gettoni

▲ Ce ne sono a tonnellate da raccogliere e il nostro compito non sarà compiuto fino a quando non li avremo trovati tutti. A caccia!

► Che succede, signore? Sembra avere proprio bisogno di aiuto.

▼Un'altra esclusiva di Games Master. Ecco Shergar.

▼Trasformiamoci in nuotatori provetti per raccogliere questo messaggio in bottiglia.

11 I BOSS IN AZIONE!

Al termine di qualche faticosa esplorazione, prepariamoci a incontrare qualche boss... tipo questo mostriciattolo troppo cresciuto, per esempio. Scopriamo qual è il loro punto debole (gli spunti per capirlo non ci mancheranno) e sfruttiamolo fino a farli fuori.

▲Ehm... forse non basterà consegnargli i soldi della nostra cena, qui. Forse è il caso di battersela, e alla svelta...

▲Forse potremmo arraffare una bomba e schiaffargliela in bocca quando la apre.

▲Sembra che abbia funzionato. Macché, non è morto. In compenso, è più furioso che mai.

◄Fuori lo scudo, quando il boss monta su tutte le furie.

► Ripetiamo la sequenza finché quel pazzoide duro come la roccia avrà imparato la lezione. Quindi potremo darcela a gambe.

12 Enigmi? Eccome...

A differenza della maggior parte degli RPG, che sembra farci girare senza scopo alla ricerca della chiave giusta o di un particolare incantesimo, Zelda ci costringerà a tentare ogni genere di trucco per superare i diversi ostacoli. Come, per esempio...

▲Un blocco e un buco. Il blocco va nel buco. La porta si apre. Più facile di così...

▲Scagliando una pietra giù da un burrone potremmo far apparire qualcosa molto più in basso. Provare per credere.

nostra vita per intere settimane.
Potremo anche finire il gioco in un paio di settimane, ma non avremo ancora visto tutto. Questo è uno dei pochi titoli che ripagano pienamente il tempo trascorso a giocarci esplorandone ogni più remoto angolino. Zelda è uno dei giochi più importanti che Nintendo abbia mai prodotto per il Nintendo 64.
Da molto tempo Nintendo

13 Giorno e notte!

Teniamo a portata di mano caffè e vitamine, perché con Zelda avremo da fare per tutta la notte. Quando ci troveremo all'aria aperta, come nel Campo di Hyrule, noteremo che il giorno lascia il posto alla notte. Determinati eventi possono aver luogo solo in precisi momenti. Per esempio il becchino si presenta solo dopo le 10 di sera, perciò dovremo far passare il tempo e tenere d'occhio le pietre per arrivare al momento giusto. Le cose peggiori accadono di notte, quindi prepariamoci a combattere...

► Dicono che la notte porti consiglio...

▲ Una sequenza carica di tensione tratta dall'intro... giusto per creare l'atmosfera.

Ed eccone un'altra. Solo il cielo sa cosa stia succedendo, ma ne capiremo il senso più avanti.

manca un pezzo da novanta in grado di competere con i giochi per la PlayStation, e secondo il parere di molti il Nintendo 64 sta perdendo terreno nei confronti della console Sony. Zelda capovolge la situazione, mostrando a tutti che di fronte alla vera qualità non ci sono né grafica spettacolare né giochi su CD che tengano. Ocarina of Time è esattamente questo: genialità pura al 100 % applicata a un videogioco.

Uno dei più pregevoli giochi di ruolo di tutti i tempi, e senz'altro il nuovo asso nella manica del Nintendo 64. Tutte le console non vedono l'ora di ospitare questo gioco, perciò deve essere nostro.
Se Mario 64 è stato il gioco che con un colpo di mano ha piazzato il Nintendo 64 in cima alla nostra lista della spesa al momento della sua uscita, Zelda è quello che ci renderà molto fieri del nostro acquisto.

ZELDA NEL DETTAGLIO...

Come si piazzano, presi singolarmente, i vari elementi di Zelda?

Esplorazione	Risoluzione degli enigmi	Interazione con i personaggi	Combattimento	Tempi di caricamento
10	9	8	9	10

14 altre opinioni

"Avanti Link, mostraci cosa sai fare!". La squadra di Games Master svela le sue prime impressioni sul nuovo Zelda...

"È davvero frustrante stare a guardare Gianluca che si immerge nel gioco, e poi dover leggere il suo articolo, quando VOGLIO GIOCARCI IO. A dire il vero, ho cercato di evitare Zelda il più a lungo possibile: voglio scoprire i suoi segreti per conto mio, a casa. Perciò, non posso dire che questo sia il Miglior Gioco di Tutti i Tempi. Non ancora, almeno. Ma per quel poco che ci ho giocato, toglie davvero il respiro".

"È evidente che Nintendo ha lavorato su questo gioco fino a perfezionare ogni singolo dettaglio. Ci vuole un sacco di pazienza, cosa che a un tipo come me manca del tutto! E poi, tutte quelle parti scritte zuccherose che saltano fuori qua e là non mi piacciono per niente... Detto questo, è un gioco bellissimo: dovessi mai avere un paio di settimane libere, Zelda sarebbe il sistema ideale per impiegarle..."

"È carino, ma non eccezionale. Spiacente, ma non è abbastanza entusiasmante per me: c'è troppo da vagare in giro senza che succeda gran che. Cioè, Super Mario 64 sì che era grandioso, esaltante, divertente e splendido da vedere. Zelda non mi coinvolge fino a quel punto. E in termini di grafica, non è che sia questo gran balzo in avanti. Datemi ancora qualche giorno, però... potrei cambiare idea.

"Non riesco a trovare tutta la roba che dovrei dentro a questo gioco: ci ho messo secoli solo per trovare l'albero! Però mi sono innamorata di Link. Penso che sia eccezionale il modo in cui procede. Chiacchierare con gli altri personaggi è davvero bello, però, e non importa se le conversazioni appaiono per iscritto, invece che via audio. Anche raccogliere tutti quei gingilli è divertente. Un vero spasso!

"Non succede spesso che un gioco conquisti completamente tutta la redazione, come in questo caso. È da non credere la quantità di battibecchi infantili che si verificano, con tutti che lottano per arrivare un po' più avanti degli altri. Appena qualcuno scopre una parte nuova, è tutto un "No, dài, non dirmi niente, voglio scoprirlo da solo!". Zelda trabocca di classica magia Nintendo.

► Quando nuotiamo perdiamo tutte le armi. Peccato, perché subiremo un sacco di assalti.

"Ocarina of Time è genialità pura al 100 % applicata a un videogioco. Uno dei migliori giochi di ruolo di tutti i tempi e il nuovo asso nella manica del Nintendo 64"

il giudizio

aspetto

La tridimensionalità è persino più accurata e dettagliata di quella di Mario 64. Ottima anche la telecamera tridimensionale.

giocabilità

Il fantastico sistema di comando e la trama super-coinvolgente danno vita a un'esperienza di gioco meravigliosa.

longevità

Potremo anche completarlo in un paio di settimane, ma per esplorarlo tutto impiegheremo mesi.

il meglio

Il livello di dettaglio della grafica e il sistema di comando che è il più facile in tutta la storia dei giochi di ruolo!

il peggio

Non poter saltare i dialoghi scritti, in particolare all'inizio del gioco.

Tutto è bello come speravamo. Il primo grande gioco di ruolo per Nintendo 64 è un altro classico di Miyamoto. E davvero un grande!

Se ci piace questo proviamo... I giochi di ruolo disponibili per Nintendo 64 sono un po' scarsini, perciò faremo meglio a farci un altro giretto con Super Mario 64.

PREZZO
L. 119.900

▼ SVILUPPATORE
INFOGRAMES
▼ EDITORE
INFOGRAMES
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
PC

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

Starshot rappresenta l'ultimo tentativo per Nintendo 64 di battere Banjo con le sue stesse armi. Ci è riuscito? Beh, proviamo a indovinare...

Nintendo e Rare a parte, chi potrebbe essere in grado di creare una spettacolare avventura tridimensionale per il Nintendo 64? A noi viene in mente solo Iguana. Non intendiamo certo muovere critiche a Infogrames, però.

Niente affatto. Cioè, Infogrames è senz'altro abile e V-Rally 99, provato su questo stesso numero, ne è la prova. Forse, però, non è ancora abbastanza abile da poter sfidare i pesi massimi di cui sopra. Ecco perché Starshot non riesce nemmeno ad avvicinarsi a Banjo o a Mario. Come tutti sappiamo bene, dietro ogni avventura tridimensionale di buon livello c'è una telecamera di qualità e quella di Starshot è, abbastanza sorprendentemente, quasi interamente manuale. Probabilmente lo scopo è di assicurare la maggiore libertà possibile al giocatore. Possiamo così zoomare avanti e indietro per chilometri, fino a inquadrare il fondoschiena ossuto del personaggio principale. Tutto ciò va anche bene, finché non ci troviamo alle prese con i salti super-precisi presenti in abbondanza nel gioco. Saltare da una piattaforma grande come un pisello a un'altra è già abbastanza difficile, ma se contemporaneamente ci si deve anche misurare con una telecamera manuale, allora la cosa diventa un vero incubo. Non risulta inoltre d'aiuto il fatto che i nemici ci scaglino addosso di tutto dal preciso momento in cui iniziamo a giocare. Nelle sue parti migliori, Starshot confonde le idee. Nelle peggiori, dà una sensazione simile a quella che si prova guardando la TV da molto vicino. Certo non è tutta colpa della telecamera. Tutto Starshot, nel complesso, è un po' difficile. Le piattaforme sono spesso microscopiche, e un solo piccolissimo errore può costarci tutta la fatica impiegata per arrivare fino a quel punto. Il che, come è facile aspettarsi, è tremendamente scocciante quando ci si trova a tre quarti del cammino lungo una serie di salti. Forse l'unica ancora di salvezza del gioco sta nel fatto che i punti di salvataggio sono fortunatamente vicini tra loro: altrimenti rischierebbe davvero di far saltare le coronarie a chiunque. Attenzione però: Starshot non è affatto un pasticcio. I livelli vengono presentati in modo gradevole, mostrano una notevole attenzione ai dettagli e fondali ottimamente delineati anche in lontananza. Le dimensioni dei livelli, inoltre, sono sbalorditive. Ci si domanda davvero come abbiano fatto a metterci dentro tutta questa roba. Alcuni settori di Tortureworld, il cui nome "mondo delle torture" è eloquente, e l'astronave Virtua Circus sono veramente innovativi. L'insolita trama mantiene l'azione tesissima e frenetica, offrendo una incredibile varietà che comprende salvataggi e rapimenti. Tuttavia, Starshot non è Mario. In realtà non è nemmeno Mystical Ninja. È bello, ma non eccezionale. Diciamo che si piazza a metà strada.

È un gioco in cui piccoli difetti finiscono per influire molto. Sul piano tecnico, è pieno di tocchi deliziosi. Purtroppo, però, la sua giocabilità manca decisamente degli elementi più divertenti dei giochi Rare.

▲ Starshot. Corre di qua e di là indossando un costume arancione. Viene in mente la parola 'pacchiano'.

1 PIÙ STRANO È MEGLIO È

La trama di Starshot è terribilmente bizzarra. Riguarda due circhi spaziali in lotta fra loro per accaparrarsi i più strambi esseri della galassia. Il tutto si traduce ottimamente in una sceneggiatura perfetta...

▲ Ci sono circa 5.000 frasi di dialogo nel gioco, il che tutto sommato fa un certo effetto.

▲ La trama non è la solita storiella 'salviamo la damigella in pericolo'. Niente affatto. È molto, MOLTO più strana.

2 I NOSTRI ALLEATI

Starshot è un impresario di prim'ordine, dalle molte capacità. Non soltanto dispone di una notevole abilità di tiro, ma anche di amici pronti ad aiutarlo in ogni occasione.

vola!

Per esempio, una volta raccolti bonus di volo in numero sufficiente, potremo utilizzare Willfly (somiglia un po' a Navi in Zelda). Quando desideriamo volare, premiamo due volte A, e Willfly ci solleverà in volo conducendoci dove vogliamo. Simpatico, no?

spara!

L'armamento di base di Starshot consiste in utili raggi di luce blu, che possono essere diretti verso il bersaglio una volta sparati. Non dobbiamo fare altro che spostare il pad analogico nella direzione desiderata, orientando il raggio blu a piacimento.

il giudizio

aspetto

Molto, molto piacevole. Un po' come capitare per caso in un'agenzia di fotomodelle. Alcune immagini sono splendide.

giocabilità

Divertente, ma imperfetta. Il sistema di gioco è insolito e piacevolmente vario, ma finisce per confondere le idee per la maggior parte del tempo.

longevità

Un gioco ENORME pieno zeppo di cose da fare. Riusciremo però a tenere duro?

il meglio

Senz'altro, l'aspetto grafico del gioco. Sotto questo punto di vista è una vera meraviglia psichedelica.

il peggio

Le parti che ci fanno esclamare: 'che cavolo sta succedendo qui?'. Ce ne sono davvero troppe.

Space Circus ha il coraggio di essere diverso, e ci riesce. Nel farlo, però, non riesce ad acquisire la giocabilità fluida e scorrevole di Banjo e di Mario. Peccato.

67%

Se ci piace questo proviamo Banjo, che ci farà impazzire quasi come il PRIMO gioco per Nintendo 64: Mario 64. Anche Mystical Ninja vale un'occhiata.

Games Master
Tutti i Segreti del
Dreamcast
Dreamcast
POWER
OPEN
A
B
C
D
È vivo!
Nel momento in cui leggiamo queste righe, il Prossimo Grande Evento nel mondo dei videogiochi sta facendo faville in Giappone. Nello stesso momento, stanno penetrando in Europa le prime console di importazione. Questa è la guida di Games Master all'evento più importante del 1999 in termini di giochi: il lancio del Dreamcast di Sega. Vedremo quindi cosa lo rende così favoloso, come sono i suoi giochi e, ciò che più conta, dove è possibile procurarsene uno...

Lancio del Saturn
26/09/94

Sega interrompe la produzione del Saturn
30/11/97

Viene annunciata la prossima uscita del Dreamcast
21/05/98

Conferenza stampa Sonic Adventure
26/08/98

Il Dreamcast esce in Giappone
27/11/98

Il Dreamcast esce in Europa
01/09/99..?

Due... uno... zero! Terzo round! Nel primo round, con il suo Mega Drive, Sega le ha suonate di santa ragione allo SNES di Nintendo. Questo peso massimo, però, una volta così fiero, si è preso una bella bastonatura nel secondo round, quello dei 32 bit, quando la PlayStation di Sony ha fatto polpette del suo Saturn. Ora è nuovamente il momento di incrociare i guantoni e Sega, con il naso un po' sanguinante ma con gli occhi pieni di fredda determinazione, è salita sul ring per la terza volta. E... cosa succede? Sega ha dei muscoli grossi come palloni! Il suo Dreamcast ha sete di sangue! Nintendo e Sony devono affrontare un gran contendente! Sega sta per immettere sul mercato la console più potente, più spettacolare e più mirabolante del pianeta! Che rivincita!

Il lancio di una nuova console è sempre un fatto emozionante. I programmatori spremono dal loro sistemi vecchi e stanchi il massimo delle prestazioni, ma prima o poi è necessaria qualche nuova diavoleria tecnologica. Più importante ancora della nuova scatoletta da piazzare sotto il televisore, poi, è la nuova ondata di super-videogiochi che si porta dietro. La prossima novità nel mondo delle console che farà bella mostra di sé nei negozi è il Dreamcast di Sega. Come tutte le nuove console, si presenterà come la più potente macchina da giochi del pianeta. Dopotutto, questo è il progresso. A rendere così speciale il Dreamcast sono le dimensioni del passo avanti che compie e l'eccezionale miglioramento che è in grado di costituire. Si presenta infatti alla ribalta con una potenza incredibile, una favolosa batteria di giochi e un prezzo molto interessante. Si sa: noi di Games Master andiamo pazzi per le novità, e questa storia del Dreamcast ci ha veramente dato alla testa. Perciò abbiamo messo insieme questo numero speciale, che comprende tutto ciò che chiunque potrebbe voler sapere sul Dreamcast. Nel momento in cui i nostri lettori avranno sott'occhio queste righe, noi saremo inchiodati davanti al nostro Dreamcast personale (importato fresco fresco dal Giappone, naturalmente). A lettura conclusa, nessuno potrà fare a meno di contare i giorni che ancora ci dividono dal fatidico lancio europeo. Ne siamo certi... Quindi, senza ulteriori preamboli, dichiariamo aperto il supplemento esclusivo di Games Master sul Dreamcast! Che il gioco abbia inizio...

Sommario:

La Macchina

Tutto quel clamore solo per questo, insomma? Nient'altro che una scatola e un frisbee?

Questa combinazione di plastica, silicio e anni di lavorazione ha causato a ragione molto clamore. Sotto il suo involucro rigido si nascondono il più avanzato dei microprocessori e il più scattante dei processori grafici, oltre a espansioni di RAM e svariate possibilità di collegamento. Mmm, che delizia...

La Console

È il componente principale, quello che farà un figurone sotto il nostro televisore. Sopra ci sono due pulsanti gradevoli al tatto: uno serve per accenderlo, l'altro per aprire il coperchio. Possiamo assicurare fin da ora che il coperchio ha un meccanismo davvero funzionale. Ottimo.

Quella parte brillante nel mezzo è l'indicatore luminoso dell'accensione. A illuminarsi propriamente è la parte anteriore, ma anche quella specie di cristallo in stile new age posto sul coperchio dell'alloggiamento del CD, dal momento che è proprio vicinissimo, si illumina. Il tutto dà una sensazione di magia ed è veramente ben fatto: ciò fa parte dell'apparente capacità del Dreamcast di 'trasformare i nostri sogni' in realtà, da cui il nome della console. Certo, queste sono solo sciocchezze... ma l'effetto è fantastico. Sulla parte anteriore ci sono quattro ingressi per joypad dall'aria tozza, anche se gli spinotti in sé sono sorprendentemente piccoli e poco ingombranti, considerata l'enorme quantità di dati destinata a passare attraverso di loro a causa della complessità del pad. Dall'altro lato ci sono l'ingresso per l'alimentatore e l'uscita per il televisore. Tale uscita sarà uguale in tutto il mondo. In ciascun paese sarà fornito insieme alla console il cavo adatto, con una estremità da inserire nel Dreamcast e l'altra nel televisore. Perciò, in Europa possiamo attenderci un semplice cavo da collegare con l'antenna, mentre chi vorrà assicurarsi la visione più nitida avrà la possibilità di acquistare un cavo di connessione con la presa SCART: molto migliore. La più interessante delle aperture presenti sul retro della console è però la presa per il modem, che rende il dispositivo pronto per Internet non appena estratto dalla confezione. Uau... un momento però. La versione del Dreamcast in vendita in Giappone e negli Stati Uniti disporrà di questa presa, ma al momento rimane dubbio se anche noi europei potremo godere di tale beneficio. Perché? Il fatto è che il Giappone e gli Stati Uniti sono molto più 'cablati' di noi. Là le telefonate urbane non costano nulla, quindi il collegamento con Internet è gratuito. Inoltre Sega ha già sperimentato in entrambi i paesi il sistema di collegamento in Internet SegaNet destinato al Mega Drive, un sistema che consente di scaricare a pagamento giochi e di giocarli. Per Sega sarebbe quindi relativamente semplice adattare tale sistema al Dreamcast. Invece, a causa della mancanza di linee telefoniche gratuite alle nostre latitudini, dello 'scarso' numero di utenti e dell'ancor più ridotto numero di coloro che presumibilmente sarebbero disposti a pagare per usufruire di questi extra, si ritiene che Sega rinuncerà a fornire il modem e il servizio su Internet in Europa. Escludendo il modem, il prezzo della console risulterebbe ridotto e gli utenti europei non sentirebbero la mancanza di qualcosa che, in fin dei conti, non hanno mai avuto... Fortunati, gli americani e i giapponesi! Potranno giocare contro avversari sparsi in tutto il mondo, scaricare i demo dei giochi del futuro e navigare in rete, anche se in modo abbastanza limitato: la connessione sarà infatti possibile soltanto attraverso il servizio offerto da Sega, e sarà Sega a deciderne i contenuti. Speriamo comunque che le voci di corridoio del tipo 'niente modem' si rivelino prive di fondamento e che anche noi avremo la possibilità di essere coinvolti in queste opportunità.

DEMO DREAMCAST: BABYLON!

Per sfoggiare la potenza del Dreamcast, Sega ha incaricato Yu Suzuki (il creatore di Sega Rally) di creare questo demo. In esso il giocatore può svolazzare attraverso un'isola spettrale e super-dettagliata in tempo reale!

▲ Dà veramente un'idea della potenza del Dreamcast, o no?

▲ Questo si chiama progresso.

DEMO DREAMCAST: IRIMAJIRI-SAN...

Nell'altro demo del Dreamcast appare la testa del boss di Sega Shoichiro Irimajiri che galleggia nell'aria e viene sottoposta a trattamenti spiacevoli di ogni tipo. Se i giochi saranno in grado di mostrare solo la metà di tutti questi effetti speciali, ci aspetta un vero spettacolo.

▲ Ehi! Una testa che galleggia come in un incubo! Però sembra abbastanza contento. Tutto bene, amico?

▲ Bello davvero. Luci colorate ruotano in orbita intorno alla sua zucca, illuminandola in tempo reale. Grande!

▲ Sul suo volto viene proiettato il logo del Dreamcast, mentre due elicotteri depositano la sua testa in un sacchetto!

▲ E questo? Miliardi di piccole teste del signor Irimajiri svolazzano in giro come se niente fosse.

Il sistema di Comando

Questa è la parte del sistema che terremo letteralmente nelle nostre mani.
Chi ha buona memoria noterà delle analogie con il vecchio pad analogico del Saturn di Sega. Il pad è un arnese breve e tozzo, che appare più rozzo e meno preciso dell'affusolato joypad del Nintendo 64 e assomiglia più al Dual Shock di Sony.
A destra ci sono quattro pulsanti colorati che premuti producono un piacevole scatto deciso.
Niente tasti laterali: al loro posto ci sono due interruttori. Al centro, un unico e morbido pulsante di avvio completa il quadro dei comandi. Solo sei pulsanti, quindi? Sì, e già qualche sviluppatore ha storto il naso. Pare che dovranno fare qualche sforzo in più rispetto al solito per adattare i loro giochi al sistema di comando. Quella grande apertura che si può vedere nel mezzo è la finestra attraverso la quale si potrà visualizzare il Virtual Memory System. Senza tale accessorio il sistema di comando appare davvero brutto, poiché lascia intravedere la presa di collegamento del VMS nella parte posteriore della cavità. Sotto quest'ultima c'è un altro alloggiamento per VMS: ciò significa che potremo scambiare dati attraverso due VMS, o utilizzare giochi che ne richiedano due in una volta. Dal momento che il pad non ha la funzione di 'tremito', la seconda presa potrà anche essere utilizzata per inserirvi un accessorio adatto a tale scopo.

SBIRCIANDO NEL BUCO...
Questa apertura ci permette di vedere il VMS sottostante. Uau!

CI STO IO O CI STAI TU?
Si possono collegare al pad due VMS contemporaneamente, o il dispositivo opzionale che fa tremare il pad!

UNA GIOIA PER LE DITA!
Potremo scegliere fra due diversi sistemi di comando: analogico o digitale.

Visual Memory System

Il VMS è uno degli aspetti più rivoluzionari del Dreamcast. Si tratta di una scheda di memoria dotata di schermo.
Sopra ci sono due pulsanti (A e B) per giocare, come in un Game Boy, un tasto per selezionare la modalità di gioco e uno per regolare le funzioni di orologio, calendario e sveglia. A completare i comandi c'è infine un piccolo pulsante direzionale, che funziona benissimo anche se maneggiato da un adulto. La parte posteriore dell'oggetto ospita l'alloggiamento per le batterie, mentre quella superiore presenta un coperchio apribile che nasconde una connessione di grandi dimensioni, composta da due parti. Durante il normale utilizzo il coperchio rimane chiuso, ma quando vorremo collegare il VMS al nostro Dreamcast o a un altro VMS non dovremo fare altro che rimuoverlo (facendo attenzione a non perderlo) e collegarlo. Oltre ad assicurare le ormai consuete funzioni di una scheda di memoria, come salvataggio dei giochi, dei replay e dei tempi e possibilità di utilizzarli sulla console di un amico, il VMS consente altri trucchetti ancora più esaltanti. Può infatti funzionare come console indipendente per i giochi. Sarà così possibile che in alcuni livelli di un gioco per il Dreamcast l'azione si sposti sul VMS. In altre parole, si potrà giocare un mini-gioco sul VMS, e il suo risultato finale potrà essere utilizzato nel gioco completo. In questo modo potremo potenziare le nostre armi, scoprire codici per aprire le porte o impartire ordini per i giochi anche quando saremo lontani dal nostro Dreamcast... per esempio sull'autobus! Una volta rientrati a casa, inseriremo il VMS nella console e il gioco utilizzerà istantaneamente i nuovi dati, per esempio facendo aprire una porta prima bloccata. In alternativa, lo schermo del VMS può funzionare durante il gioco come indicatore visivo di dati quali l'energia o le munizioni. Oppure, magari, come rilevatore di movimento in stile Alien 2, da utilizzare negli sparatutto tipo Doom! Il VMS verrà venduto separatamente dalla console. Il prezzo potrebbe essere di circa 60.000 lire, ed è prevista una vasta gamma di colori diversi.

Cosa lo rende così favoloso?

Santo cielo, hanno creato un mostro! Scappiamo!

Il sistema migliore per avere un'idea delle potenzialità del Dreamcast consiste nel mettere a confronto il suo contenuto tecnologico con quello dei suoi concorrenti.

La sua gara di qualificazione per il titolo di Console Più Potente di Tutti i Tempi si apre con prestazioni impressionanti nella gestione dei poligoni. La PlayStation ne gestisce circa 30.000, il Nintendo 64 all'incirca 40.000. I computer si piazzano più o meno allo stesso livello, ma i modelli potenziati con schede 3Dfx o Power VR sono in grado di sparare sullo schermo centinaia di migliaia di poligoni. In testa alla classifica stanno i sistemi da sala giochi come quello di Virtua Fighter 3 di Sega: in questo caso si parla di circa 1.500.000 poligoni. Incredibilmente, il Dreamcast potrebbe essere in grado di battere anche queste prestazioni. I dati conosciuti al momento parlano di 3.000.000 di poligoni al secondo, il che significa, in parole povere, due volte meglio di Virtua Fighter 3! Questo dato si riferisce però ai poligoni privi di texture, mentre in presenza di texture, magari con effetti di luce e altre diavolerie, le prestazioni saranno molto inferiori. Il sistema da sala giochi Model 3, cioè quello di Virtua Fighter 3, Scud Race e Sega Rally 2, è in grado di disegnare poligoni squadrati di grandi dimensioni. Per stare al passo, il Dreamcast deve invece proiettarne un numero più elevato, perciò la grafica della versione di Virtua Fighter 3 per Dreamcast NON sarà 'due volte migliore'. La sua potenza di controllo dei poligoni, però, è in grado di battere alcuni pesi massimi delle sale giochi. Questi dati impressionanti sono il risultato dell'impiego dell'ultimo grido in termini di microprocessori. A far girare il tutto è infatti un processore Hitachi SH4 a 128 bit, che secondo Sega è quattro volte migliore del Pentium 2 a 226 MHz. È in grado di compiere 1,4 Giga di operazioni in virgola mobile al secondo, di fronte alla misera prestazione di 0,4 Giga raggiunta dal cabinato di Ridge Racer. In altre parole, questo processore è dieci volte più potente rispetto al suo 'fratellino' utilizzato nel Saturn: l'SH2. A fianco di questo potentissimo processore opera il sistema di circuiti integrati NEC Power VR2, lo stesso che sta facendo del PC la patria dei giochi più recenti ed entusiasmanti. Il Power VR2 è un sistema studiato per muovere i poligoni. Non fa nient'altro che questo. Applica loro le texture e li sposta, consentendo al computer di dedicarsi al gioco. È insomma questo dispositivo espressamente riservato al controllo dei poligoni, insieme ai 16 MB di RAM di memoria (la PlayStation ha 2 MB) ciò che permette ai giochi per il Dreamcast di spiccare il volo. Il Power VR2 è inoltre in grado di sfoderare tutte le più recenti diavolerie in termini di ammorbidimento delle texture. Un sistema detto "tri-linear mip-mapping" sfuma i bordi dei poligoni ed elimina l'effetto 'a cubetti' dovuto ai pixel. Per finire, tutti i più recenti effetti di illuminazione, trasparenza, nebbia e rifrazione sono supportati e a portata di mano. Più facile sarà creare giochi per il Dreamcast, più giochi ci saranno in circolazione, e a fornire un ulteriore aiuto agli sviluppatori c'è il sistema operativo Windows CE. Si tratta semplicemente di una versione dei sistemi operativi per computer Windows '95 e Windows '98, realizzati da Microsoft. Sappiamo che a molti Microsoft non sta simpatica, ma non si può negare che il suo possente sistema operativo Windows '95/'98 sia installato su milioni e milioni di computer, e che sia IL sistema su cui si basa lo sviluppo. Il risultato di tutto ciò è che sarà incredibilmente facile adattare al Dreamcast i giochi per PC. Inoltre, il fatto di avere a bordo Microsoft, la più grande compagnia produttrice di programmi del mondo, rappresenta una garanzia di prim'ordine per la nostra console. Scambiando due chiacchiere con uno sviluppatore (che ha chiesto di rimanere anonimo) Games Master ha saputo che la sua società è riuscita ad adattare perfettamente al Dreamcast uno dei suoi migliori giochi per computer, per mezzo del suo sistema di sviluppo per Dreamcast, in appena quattro settimane! Se è veramente così facile, non c'è ragione per non aspettarsi versioni per Dreamcast di TUTTI i giochi più tosti per PC! Per immagazzinare tali giochi, il Dreamcast si serve di un lettore CD completamente nuovo, che gira a una velocità sei volte superiore a quella del lettore 'a doppia velocità' della PlayStation. Questo lettore utilizza un nuovo disco da 1 Gigabyte (1.000 MB). Un CD convenzionale ospita 650 MB di dati; questo disco è quindi più 'grande' di un normale CD, anche se non raggiunge la capacità del DVD. Ricordiamo che la sua memoria è otto volte superiore a quella della PlayStation, ma il lettore gira a una velocità solo sei volte superiore, quindi non potremo ancora liberarci del tutto delle schermate di caricamento. Veniamo quindi alla parte sonora. I processori sono forniti da Yamaha, che al momento sta vendendo tonnellate delle sue formidabili schede audio per PC. Per il Dreamcast viene utilizzato un sistema analogo, che può vantare un processore a 32 bit in grado di emettere 64 suoni in una volta sola. La console ospita un sintetizzatore, grazie al quale non è necessario trasmettere la musica dal disco, mentre i 2 MB di RAM (il doppio della memoria destinata a questo scopo sulla PlayStation) si prendono carico dei ronzii, delle urla, degli scricchiolii e di tutti gli altri effetti sonori presenti nei giochi. A completare le versioni giapponese e americana del Dreamcast c'è infine il modem incorporato da 33,6 Kb al secondo, opportunamente costituito da una scheda mobile, in modo da poter essere sostituito all'occorrenza da un modem più veloce. Speriamo di poterci dare un'occhiata anche noi...

MANOVRA CHE È UNA FAVOLA!

Questo strepitoso volante è d'obbligo per spremere il meglio da Sega Rally 2.

TOZZO MA FANTASTICO!

I fanatici del joystick non vedranno l'ora di mettere le mani su questo delizioso comando.

LEZIONE DI DATTILOGRAFIA...

Sarà disponibile una tastiera specifica per il Dreamcast da utilizzare per le funzioni Internet.

DATI TECNICI

Console:
Processore – Hitachi SH4 a 128 bit
Potenza – 1,4 GigaFLOPS (operazioni in virgola mobile al secondo)
Poligoni al secondo – 3.000.000 (non ombreggiati), circa 1.500.000 o più (ombreggiati)
Memoria – 16 MB di SDRAM
Processore 3D – Power VR2
Risoluzione dello schermo – 640 x 480 pixel
Sistema operativo – Windows CE
Modem – 33,6 Kb al secondo
Lettore CD – 12 x, con dischi da 1 GB
Suono – 32 bit, unità Yamaha a 64 canali, 2 MB di RAM

VMS:
Peso – 45 grammi
Dimensioni schermo – 48 x 32 pixel
Memoria – 128 KB (0,125 MB)
Suono – beeper con uscita mono

◄Queste dita cicciose ci mostrano le dimensioni del VMS: è grande come un moscerino!

Godzilla sul VMS!

Incredibilmente, il VMS è stato messo in vendita in Giappone diversi mesi fa, molto prima quindi della console stessa. Il VMS in questione era una versione speciale dedicata a Godzilla, di colore verde-lucertola scuro, che conteneva un giochino tipo Tamagochi. Nel gioco dobbiamo allevare Godzilla. Proprio così: dobbiamo nutrire e accudire il nostro piccolo lucertolone e poi insegnargli a combattere. Collegando due Godzilla VMS è inoltre possibile far combattere il nostro bestione contro quello di un amico. È davvero divertente, anche se un po' buffo ed elementare, soprattutto se si sa il giapponese. La cosa migliore, però, è il fatto che quando uscirà il gioco Godzilla completo per Dreamcast i possessori di Godzilla VMS potranno collegarsi con la console e utilizzare nel gioco le loro bestioline, trasformate in giganteschi mostri composti da milioni di poligoni, in grado di distruggere intere città! Uau! L'unico modo per procurarsi uno di questi oggettini, però, è di acquistarne uno di importazione, spendendo come minimo 75.000 lire.

Dreamcast Domande e Risposte

Avanti, signori, chiedete pure quello che volete sapere. Lei, laggiù in fondo, con la cravatta e il parrucchino. No, signora, non lei. No, dico a lei. Sì, esatto... la sua domanda? Prego...

Domanda: Sarà possibile utilizzare CD di tutto il mondo?
GM: Siamo convinti che, come al solito, ci sarà qualche sistema di protezione a codice d'accesso specifico per ciascun paese per impedirlo.

Domanda: Sarà possibile ascoltare CD audio?
GM: Certo. Anche se utilizza un nuovo tipo di CD da 1 Gigabyte, il sistema sarà in grado di leggere anche i vecchi CD audio.

Domanda: Vorrei sapere se con il Dreamcast si potranno utilizzare i giochi del Saturn.
GM: No. E chi vorrebbe mai farlo?

Domanda: Ehm... si potranno avere joypad di diversi colori?
GM: Sì. Finora abbiamo visto almeno sei colori diversi. Non si sa ancora con certezza quale sarà quello fornito insieme alla console, ma è probabile che si tratterà della solita versione grigia, con accessori di diverso colore disponibili separatamente.

Domanda: Perché non si chiama Sega Dreamcast?
GM: Perché tutti ricordano il Sega Saturn e Sega non vuole cattiva pubblicità. Questa nuova console viene presentata come una novità assoluta nel mondo dei videogiochi, non come un Saturn 2.

▲ Chiara l'idea? Sommando tutti i fattori si ottiene il Dreamcast, che appare al centro. Grande, vero?

Domanda: Alla Sony si staranno strappando i capelli dall'invidia, o no?
GM: È possibile. Anche se probabilmente la loro versione dello 'strapparsi i capelli' prevederà l'investimento di miliardi allo scopo di creare un sistema ancora più potente... diamo tempo al tempo!

Domanda: Appunto. Per quanto tempo il Dreamcast avrà un mercato? Non c'è dubbio che Sony metterà in vendita la PlayStation 2 e lo batterà, proprio come la PlayStation ha battuto il Saturn... o no?
GM: Mmm... sì, è possibile, ma in questo caso la differenza è che il vantaggio di Sega è davvero notevole. Sony sta ancora vendendo un sacco di PlayStation, quindi non vorrà tagliare prematuramente le gambe alla sua console mettendo sul mercato un prodotto più avanzato. È probabile invece che darà al più presto il via a una campagna 'di disturbo', cercando di convincere la gente ad aspettare la PlayStation 2 invece di acquistare il Dreamcast. La verità però è che la PlayStation 2 non dovrebbe uscire in Giappone almeno fino ai primi mesi del 2000 (e non prima del Natale del 2000 in Europa), il che darà al Dreamcast un intero anno di tregua.
La PlayStation ha potuto godere di un anno intero solo per sé quando il Nintendo 64 non è uscito in tempo per il Natale '96, e tutti hanno visto che razza di vantaggio è riuscita ad accumulare!

Domanda: Voi di Games Master sembrate proprio su di giri per il Dreamcast!
GM: Lo siamo. La prospettiva di una estrema facilità di conversione al Dreamcast per i giochi per PC e dell'uscita di versioni per Dreamcast di tutti i coin-op di Sega promette una quantità di giochi eccezionale per questa nuova console.

Domanda: Quanto costeranno i giochi?
GM: Domanda classica! Siamo tutti abituati a pagarli circa 100.000 lire, e non ci aspettiamo che la cifra cambi di molto.

Domanda: Ci saranno giochi per Virtual Memory System?
GM: Non esattamente. Il VMS è sostanzialmente una scheda di memoria con uno schermo. I giochi per il Dreamcast potranno comunque occasionalmente utilizzarlo per installarvi il proprio mini-software, il che renderà il VMS una specie di espansione del gioco. È improbabile che appariranno dischi che ignoreranno completamente la potenza del Dreamcast utilizzando esclusivamente il VMS. Potrebbero invece esserci più VMS 'a tema', come Godzilla. Avranno piccoli giochi incorporati e i dati in essi immagazzinati potranno essere condivisi con i giochi 'completi' per il Dreamcast o con i videogiochi da sala giochi prodotti da Sega.

▲ Un po' di Virtua Striker 2? E che dire allora di una versione per Dreamcast di NiGHTS (in basso)?

Domanda: Perbacco! Devo mettere le mani su uno di quegli oggettini! Quanto costano, e dove se ne può trovare uno?
GM: Il Dreamcast è stato messo in vendita in Giappone il 27 novembre, perciò per quando uscirà questo articolo ne saranno già stati venduti milioni di esemplari. Costa 29.800 yen, pari a circa 360.000 lire! Tuttavia, la storia insegna che per ciò che giapponesi e americani acquistano a buon mercato noi siamo sempre costretti a pagare una fortuna. Ne possiamo acquistare uno di importazione, ma dovremo prepararci a pagarlo almeno il doppio! In alternativa, possiamo aspettare fino al Natale del 1999, quando la versione europea sarà in vendita a un prezzo che potrebbe essere di circa 600.000 lire.

I giochi

Cosa sarebbe una nuova console senza un po' di giochi da sbatterci dentro? Già a questo stadio iniziale, il Dreamcast può schierare una batteria di giochi di prim'ordine! Data la presenza di sviluppatori come Namco e Capcom e le squadre responsabili dei coin-op di Sega, non mancano certo i genietti in grado di sfruttare la potenza del Dreamcast! Nel corso delle prossime sette pagine esamineremo i pezzi scelti della sempre crescente schiera di giochi per Dreamcast...

Sommario...

SONIC ADVENTURE

È tornato, per la sua PIU' GRANDE avventura!

La colorata follia dei giochi per Mega Drive della serie Sonic si è trasformata in una variopinta girandola di edifici e percorsi tridimensionali da capogiro.

In effetti, dopo la prima occhiata data da Games Master al gioco in occasione del recente Tokyo Game Show, ci eravamo meravigliati di quanto Sonic Adventure fosse simile ai vecchi giochi della serie. Deciso a non abbandonare la formula vincente 'velocità + porcospino', Yuji Naka, creatore di tutta la serie Sonic, è riuscito a mantenere il tintinnio degli anelli, le corse a rotta di collo e i vertiginosi giri della morte ad alta velocità che caratterizzavano i classici Sonic del tempo che fu. Il rovescio della medaglia di questa velocità tridimensionale è la parziale perdita di libertà in alcune parti del gioco, in cui Sonic si trova costretto a percorrere strade e piste alle cui estremità si trovano zone più grandi e meno frenetiche da esplorare. Ancora una volta il compito di Sonic è battere il malvagio dottor Robotnik, che ha scatenato contro Sonic e i suoi amici Chaos, un mostro liquido. Tale compito prevede un sacco di peregrinazioni attraverso vari mondi, come l'innevato Ice Camp e il vasto panorama urbano di Speed Highway, alla ricerca degli smeraldi del caos. Fra le scene più impressionanti ci sono quella in cui Tails pratica lo snowboard precedendo una valanga e quella in cui Sonic corre in verticale sui lati dei grattacieli.

Genere: Platform d'azione in 3D
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 5/5

▲ Mamma mia! È tridimensionale, e tutto il resto! Attenzione, signor Mario.

LET'S MAKE A SOCCER CLUB!

Il primo gioco di calcio per Dreamcast in assoluto non è altro che un bizzarro manageriale calcistico giapponese. Ci sarà anche la possibilità di giocare qualche partita, oltre a vedere i soliti vecchi replay? Bah!

Genere: Manageriale di calcio
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

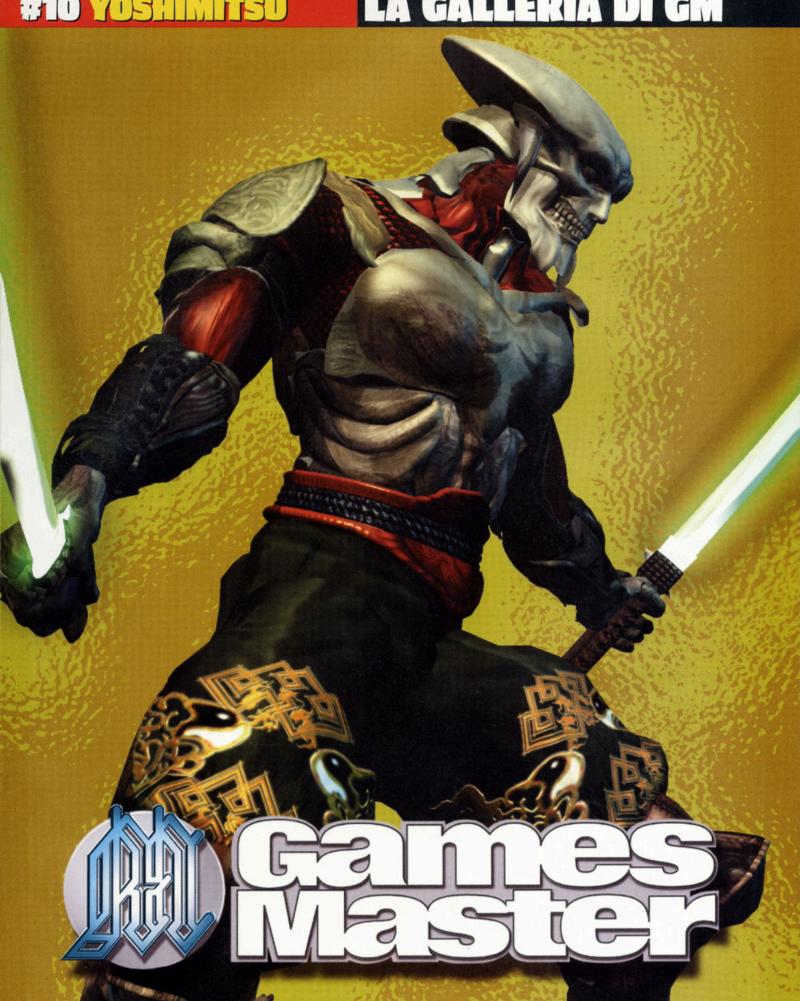
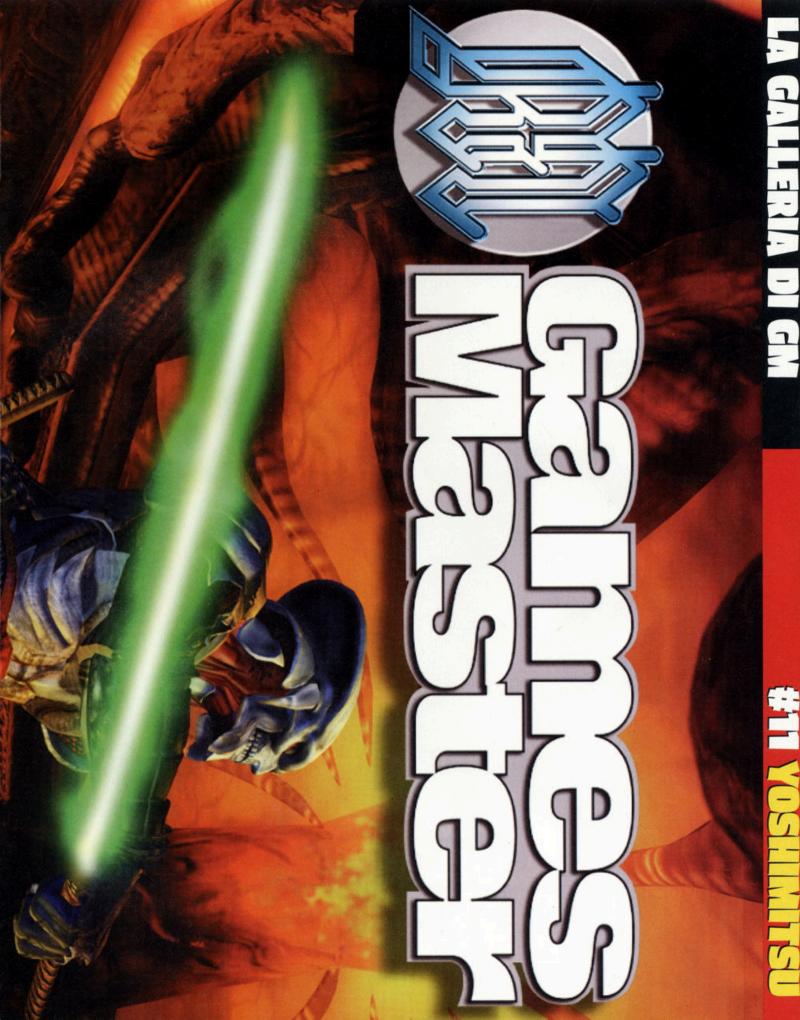
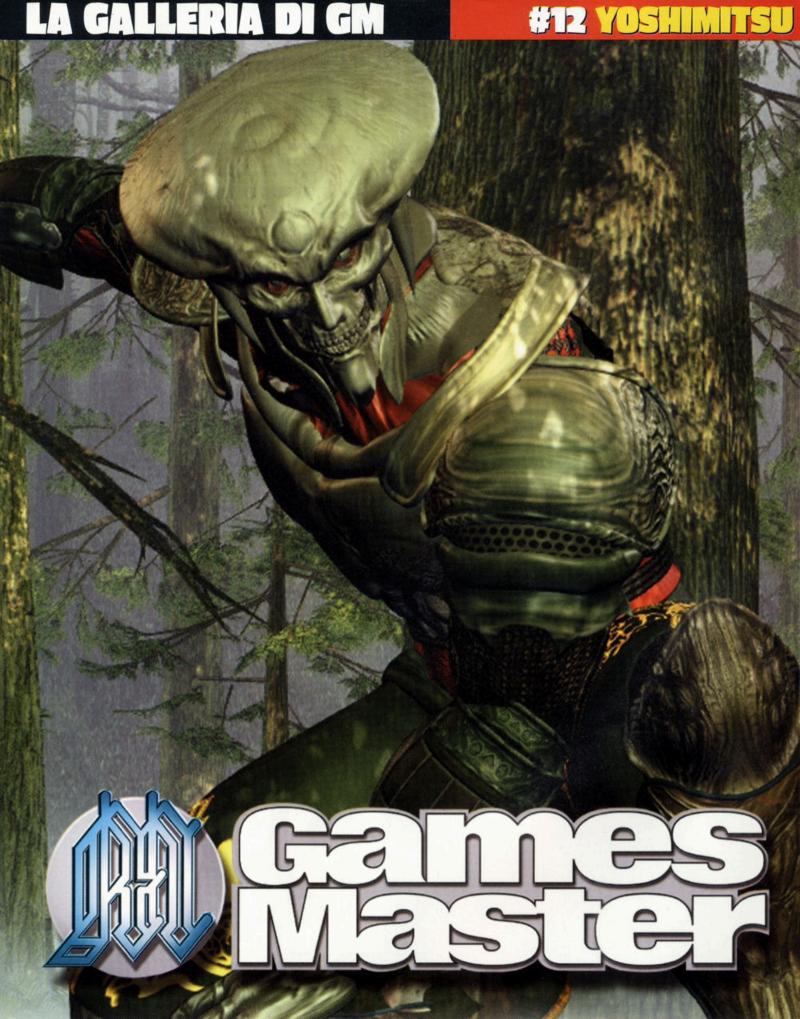
LET'S MAKE A BASEBALL CLUB!

L'equivalente del favoloso Football Team, questa volta ispirato al baseball. Qui la grafica opta per buffi giocatori con la testa gigante, che trotterellano su buffi campi da gioco. Un lancio in Europa, visto l'argomento del gioco, sembra davvero poco probabile.

Genere: Gioco di baseball
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 1/5

GM
Games Master

LA GALLERIA DI GM
#11 YOSHIMITSU
GM
Games Master

LA GALLERIA DI GM
#12 YOSHIMITSU
Games Master

SEGA RALLY 2

Il più grande gioco di corse del mondo: solo sul Dreamcast!

Creare conversioni per Dreamcast di titoli da sala giochi che fanno uso del sistema Model 3, come Virtua Fighter 3, è possibile. Rimane in dubbio però se il super-potenziato Sega Rally 2 riuscirà a mantenere le sue caratteristiche sulla console casalinga.
Si direbbe che gli angoli siano stati smussati, facendo di Sega Rally 2 un gioco certo spettacolare, ma non al livello dell'originale da sala giochi. Le immagini qui riprodotte somigliano in modo sospetto a quelle di un gioco per PC. Sembra improbabile che il gioco esca in tempo per il lancio giapponese della console, ma quando apparirà dovrebbe garantire tutte le emozioni dell'originale, con l'aggiunta di macchine bonus, varie possibilità di messa a punto, modalità split-screen, possibilità di collegamento via modem di ben otto giocatori e 40 circuiti. Alla faccia sua!

Genere: Gioco di corse
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 5/5

GODZILLA GENERATIONS

È grosso, rotondo e rimbalza per terra!

Prepariamo la tavola, il Sig. Godzilla viene a pranzo da noi! Il dinosauro tanto amato da tutti ha già fatto una apparizione in scala ridotta sul Dreamcast grazie al gioco Godzilla VMS, ma la sua versione in grandezza "naturale" si preannuncia davvero terrificante.
È un altro gioco abbastanza 'giapponese', al centro del quale ci sono God' (per gli amici) e i suoi vari nemici, i perfidi esseri squamosi e dotati di branchie apparsi nei classici film di fantascienza giapponesi, che si impossessano di una città radendola al suolo. Uau. Gli edifici traballano, le auto sbandano per sfuggire alle zampe del mostro e la gente se la dà a gambe, il tutto in una festa di dettagli tridimensionali. In che misura poi questo si rivelerà davvero un gioco di combattimento, piuttosto che una semplice per quanto entusiasmante dimostrazione delle possibilità del Dreamcast in termini di grafica, è tutto da vedere. Godzilla non è esattamente il massimo quanto ad agilità, vero? Un elemento particolarmente esaltante sarà tuttavia la possibilità di trasferire nel gioco le bestiacce del nostro VMS, lasciandole libere di dibattersi e di ruggire nella loro nuova veste composta da milioni di poligoni, dopo averle allevate amorevolmente con ogni cura...

Genere: Combattimento
Editore: Sega
Sviluppatore: Gen Entertainment
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 3/5

▲ C'è un Godzilla meccanico di metallo! All'erta!

CLIMAX LANDERS

Spolveriamo il nostro mantello e prepariamoci a darci da fare in questa splendida avventura tridimensionale. In uno stile che ricorda curiosamente Zelda per Nintendo 64, con un sacco di follie poligonali ad alta risoluzione, la telecamera vaga qua e là attraverso i bellissimi ambienti generati in tempo reale. Speriamo solo che non sia così folle da impedirne l'uscita in Europa.

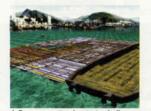
▲ Qui si distingue nettamente un tocco alla Zelda. Quegli abiti verde pisello...

Genere: RPG
Editore: Sega
Sviluppatore: Climax
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

VIRTUA FIGHTER 3TB

Combattere! Combattere! Il potente sistema Model 3 di Sega scende in campo per il primo picchiaduro per Dreamcast

Proprio così: Virtua Fighter 3 A CASA NOSTRA. Il Virtua Fighter originale è stato il diretto responsabile della vendita di milioni di esemplari del Saturn in Giappone, e sembra probabile che Virtua Fighter 3 farà lo stesso per il Dreamcast.

Questo gioco ha diviso con Sonic Adventure il ruolo di primadonna al Tokyo Game Show, e migliaia di persone non vedevano l'ora di sapere se il Dreamcast fosse davvero in grado di eguagliare la scheda Model 3. Le opinioni divergevano nettamente a proposito del grado di fedeltà della versione di Virtua Fighter per il Dreamcast rispetto all'originale da sala giochi. I fanatici del Dreamcast più carichi di aspettative sono rimasti un po' delusi, lamentando il fatto che il gioco non risultasse poi molto diverso da cose come Tekken 3 per PlayStation! Grosso modo, però, la nuova versione del gioco ha mantenuto l'eccezionale livello di dettaglio, l'animazione scattante e la velocità dell'originale. I partecipanti alla fiera hanno così potuto giocare (alla velocità di 60 fotogrammi al secondo, la stessa del coin-op) nei panni di Akira, Jacky, Jeffry, Lion e Kage, mentre Sarah Bryant, Pai Chan, Lau Chan Wolf Hawkfield, Shun-Di, Aoi Umenokoji, Taka-Arashi e Dural sarebbero stati aggiunti più tardi. Questa è la versione 'Team Battle' completa, che consente a ciascun giocatore di assoldare una squadra di lottatori da utilizzare in combattimento contro un'analoga squadra scelta dall'avversario.

▲ Ancora sfondi panoramici 'a tutto Dreamcast'. Ma il combattimento dov'è?

▲ Ecco uno spettacolare teatro degli scontri. OK, non è poi così spettacolare...

Genere: Picchiaduro
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 5/5

GRANDIA

Il famoso GdR per Saturn sbarca sul Dreamcast, sfruttando magistralmente la potenza della nuova console per conferire all'azione una terza dimensione. Vista l'enorme popolarità dei giochi originali, specie in Giappone, Sega sta mettendo a punto questo titolo giusto in tempo per il lancio della console. Uscirà anche in Europa, poi? Incrociamo le dita...

Genere: RPG
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Primi mesi '99
Voto sulla fiducia: 2/5

KING OF FIGHTERS '99

La prospettiva di trasferire l'ultimo nato fra i suoi picchiaduro sul capiente Dreamcast era troppo allettante perché SNK, la casa produttrice di giochi che ha creato il Neo Geo, vi rinunciasse. Sul livello qualitativo del gioco si sa ben poco, ma vista la sua elementare tecnologia non c'è dubbio che il Dreamcast sarà in grado di sfoggiare una conversione pressoché perfetta di questo picchiaduro. All'attacco!

Genere: Picchiaduro
Editore: SNK
Sviluppatore: SNK
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 5/5

INCOMING

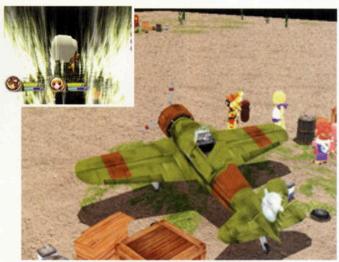
Dopo aver messo a ferro e fuoco il PC, il fiammante sparatutto volante fa rotta per il Dreamcast

Malgrado non si tratti in sé di un titolo particolarmente degno di nota, Incoming si può considerare come un precursore delle future conversioni per Dreamcast di giochi per computer.

Creato dalla britannica Rage, è anche il primo gioco per Dreamcast sviluppato in Europa.

Incoming, che ha riscosso un notevole successo nella versione per PC, si è servito in misura massiccia delle più recenti schede di accelerazione 3D per spremere dagli impacciati computer prestazioni grafiche ed effetti sonori di livello da sala giochi. Confermando le promesse di Sega, secondo cui la conversione per Dreamcast di giochi per PC sarebbe stata un gioco da ragazzi, Rage non ha avuto problemi nell'adattare il suo futuribile sparatutto al sistema di circuiti Power VR2 di cui si serve il Dreamcast. Un gioco che sa il fatto suo, quindi, e che costituisce la prova vivente della possibilità di fare velocemente perfette conversioni dal PC al Dreamcast.
Che bella cosa!

► Un po' a sinistra. Un po' a destra. Fuoco! Incoming sembra distaccarsi un po' dal resto dello schieramento, aggiungendo un'opportuna dose di violenza.

Genere: Sparatutto
Editore: Sega
Sviluppatore: Rage
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 3/5

EVOLUTION

Un nuovo GdR per sfruttare tutta la potenza del Dreamcast

Un altro titolo che punta a soddisfare i brucianti desideri degli appassionati giapponesi dei GdR è Evolution, sviluppato dalla sezione Sting di Sega.

Ancora una volta, gli ambienti del gioco sono resi in uno spettacolare 3D: ci sono un sacco di angolini in cui infilare la nostra testolina poligonale. Inoltre, con una strizzata d'occhio ai giochi di avventura tipicamente diffusi in versione per PC, non mancano nemmeno scambi di domande e risposte a scelta multipla. Potremo così mettere sotto torchio altri personaggi, mentre la protagonista Mag Launcher è impegnata nel tentativo di ritrovare i propri genitori. Se a questo aggiungiamo una ricca trama, piena di scontri in stile Final Fantasy VII da affrontare per noi e per la nostra banda, otteniamo davvero un gioco di prim'ordine.

Genere: Gioco di ruolo
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega-Sting
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 3/5

▲ È probabile che bizzarri copricapi e personaggi con OCCHI ENORMI la faranno da padroni.

POWER STONE

Ecco il secondo titolo Capcom per il Dreamcast, che va ad aggiungersi all'entusiasmante progetto Bio Hazard. Si tratta di una conversione di Power Stone, il picchiaduro del momento nelle sale giochi giapponesi, prodotto da Capcom. Dal momento che il gioco originale si serve del sistema da sala giochi Naomi prodotto da Sega, il modello più avanzato della scheda Model 3 che utilizza una tecnologia simile a quella del Dreamcast, Sega e Capcom ribadiscono che realizzarne una conversione perfetta sarà facile come cadere da una canoa. Splash! In sé, il gioco è un picchiaduro tridimensionale molto vario, che garantirà un sacco di possibilità di fuga ai più fifoni e molte ore di spasso ai pazzi scatenati che non vedono l'ora di fracassare la testa agli avversari con l'aiuto di parti dello scenario.

Genere: RPG
Editore: Capcom
Sviluppatore: Capcom
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

PUYO PUYO

D'accordo, ammettiamo pure che la prospettiva di una versione di Puyo Puyo per Dreamcast non sia particolarmente allettante. Nondimeno, si tratta comunque di un prodotto simpatico. In che modo poi sia possibile sfruttare le speciali capacità del Dreamcast per questo gioco è tutto da scoprire. Anzi, noi siamo pronti a scommettere che tali capacità non saranno sfruttate affatto.

Genere: GdR
Editore: Sega
Sviluppatore: Compile
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 1/5

BLUE STINGER

E' uno dei giochi del Dreamcast dall'aspetto più esaltante ed è completamente originale! Fuoco!

Silenzio, silenzio! Cosa succede? All'improvviso, arriva dal nulla Blue Stinger, il nuovo splendido sparatutto per Dreamcast, totalmente originale e assolutamente entusiasmante.

Sega ha sempre dichiarato che i giochi per il Dreamcast non sarebbero stati solo conversioni di giochi per PC e per sala giochi, e Blue Stinger ne è la conferma. A metà fra l'esplorazione in stile Tomb Raider e il massacro tipo Resident Evil, Blue Stinger potrebbe ben presto oscurare gli astri di Virtua Fighter, Sonic e Sega Rally 2 e costituire per tutti noi il maggior incentivo all'acquisto del Dreamcast.

Finora si sa poco sulla trama, tranne il fatto che ci saranno quattro personaggi: Elliot (un tizio), una signora senza nome, Dogs (un altro tizio, più muscoloso) e Nefilim, una fata volante e splendente che illuminerà il cammino del giocatore. L'azione si svolge in una città realistica, e pare comprenda lo sterminio più brutale di una grande varietà di enormi mostri alla Resident Evil. Eccellente!

L'armamento è ricco e nutrito e comprende gli obbligatori fucili, mitra e lanciarazzi. Tra un massacro e l'altro è inoltre inserita una buona dose di esplorazione e di risoluzione di enigmi. Sicuramente questo gioco si prepara a diventare un classico del futuro.

◄Ehi! Guarda dove vai, con quel bazooka! Potresti far male a qualcuno.

▼Un pizzico di Resident Evil, una spruzzatina di Tomb Raider, ed ecco fatto!

Genere: Action RPG
Editore: Sega
Sviluppatore: Climax Graphics
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 4/5

MDK2

L'entusiasmante sparatutto in terza persona di Shiny sta per avere un erede. Nella versione per computer il nuovo gioco farà un uso massiccio dei più recenti acceleratori grafici 3D, venuti alla ribalta subito dopo l'uscita del gioco originale. Sul Dreamcast, grazie all'utilizzo della stessa identica tecnologia, MDK2 farà esattamente lo stesso. Grandioso.

Genere: Sparatutto
Editore: Interplay
Sviluppatore: Shiny
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

COOL BOARDERS

Dopo aver ceduto alla Sony americana il nome Cool Boarders, UEP Systems torna a combinare tavole di legno e neve scivolosa per creare un nuovissimo gioco a 128 bit ispirato allo snowboard.
Se poi potranno utilizzare di nuovo il nome Cool Boarders è tutto da vedere.

Genere: RPG
Editore: Sega
Sviluppatore: UEP Systems
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

Genere: Sparatutto
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 2/5

GEIST FORCE

Ogni nuova console ha bisogno di uno sparatutto estremo!

Lo sparatutto più favoloso di tutti i tempi. Malgrado la grafica iperrealistica e sbalorditiva, le immagini del gioco sono tutte generate in tempo reale e alla incredibile velocità di ben 60 fotogrammi al secondo.

Si vola avanti, si scende e ci si tuffa nello scenario per fare fuori tutto ciò che si muove. Grazie al fatto che la grafica sarà generata in tempo reale, si prevede una notevole varietà nelle angolazioni delle inquadrature.

SEVENTH CROSS

Follia giapponese o un nuovo tipo di videogioco? Mah....

Genere: Simulazione di vita
Editore: Sega
Sviluppatore: NEC
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 1/5

Ahhh! Una nuova aurora per il mondo dei videogiochi. Un tizio nudo che vaga attraverso un'isola! Copriti, che spaventi le capre!

Questo gioco, insieme a Sengoku Turb (vedere sotto), è stato il primo titolo annunciato specificamente per il Dreamcast, malgrado tutti si aspettassero Virtua Fighter 3 e Sega Racer 2. E che razza di coppia fanno questi due giochi. L'azione di Seventh Cross, per così dire, ha inizio con la scelta del DNA che viene operata collocando quadratini colorati su una tavola di 10 caselle per 10. Ciascun colore rappresenta una caratteristica diversa, come la forza o la velocità, e la nostra personale combinazione darà vita a un 'embrione' unico e originale, che utilizzeremo nel gioco. Il piccoletto potrà crescere e prosperare se riusciremo a tenerlo lontano dai guai e a uccidere con successo le altre forme di vita presenti sull'isola per procurargli il cibo. Più a lungo sopravvive il personaggio, più impara e si adatta all'ambiente circostante.

SENGOKU TURB

Il primo gioco di ruolo per Dreamcast... sembra un po' un vecchio gioco per PlayStation.

L'eroina di questo stralunato Gioco di Ruolo (il primo annunciato per il Dreamcast) è Jino-Chan, che si schianta con la sua astronave su un pianeta abitato da creature simili a gatti.

I gatti riconoscono in lei una divinità e Jino-Chan, giusto per non deluderli, si adatta alla parte. Tale parte comprende un sacco di folle esplorazione e la possibilità di impartire ordini ai suoi seguaci felini, perché portino a termine incarichi o combattano. Jino dovrà però fare attenzione, o i suoi micetti si rivolteranno contro di lei. Pazzesco!

Genere: GdR
Editore: Sega
Sviluppatore: NEC
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

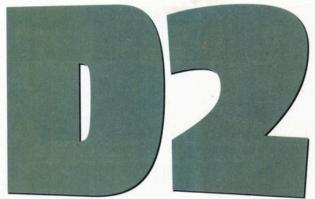
STAR IXIOM

La notizia è ufficiale: Namco sta sviluppando per il Dreamcast! Con una mossa a effetto che farà poco piacere a Sony, Namco si prepara a sfornare una serie di spettacolari giochi per il Dreamcast. Il primo sarà però solo una conversione del mediocre sparatutto Star Ixiom. Su, bando alle ciance! Tirate fuori Tekken 4!

Genere: Sparatutto
Editore: Namco
Sviluppatore: Namco
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 2/5

PEN PEN TRILCELON

Il secondo gioco di corse per il Dreamcast, caratterizzato questa volta da un approccio al genere più da cartoni animati: l'equivalente per il Dreamcast di Mario Kart. Bella mossa. Così come la PlayStation ha avuto Motor Toon e Ridge Racer, il Dreamcast ha Sega Rally e questo gioco. Con la sua sgargiante e spassosa grafica da cartone animato!

Genere: Corse
Editore: Sega
Sviluppatore: NEC
In uscita a: Febbraio
Voto sulla fiducia: 3/5

Era ora. Il seguito di D sbarca finalmente sul Dreamcast.

Era davvero ora. Questo seguito dell'ottimo, anche se un po' lento, gioco originale per Saturn è stato in lavorazione per anni.

Sfumato il progetto iniziale, che voleva il gioco come titolo di lancio per la console M2 di Matsushita, la cui uscita è stata poi annullata, si è passati al lavoro di sviluppo per Dreamcast, che ora appare finalmente quasi ultimato. Gli sfondi prerenderizzati del gioco originale sono stati sostituiti da fondali generati in tempo reale, e il personaggio principale è composto da ben 10.000 poligoni. Del gioco, finora, si è visto ben poco, a parte alcune scene che mostrano la protagonista arrancare attraverso una landa innevata e scaricare il suo Uzi contro perfidi mutanti. Il gioco sembra veramente all'altezza della situazione e costituisce la prima sfida del Dreamcast a titoli come Resident Evil.

◄I personaggi sembrano proprio veri. Quasi troppo veri! Gasp!
▼È evidente che il tipo non è troppo allegro. Su con la vita, figliolo!

Genere: GdR
Editore: Sega
Sviluppatore: Warp
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 4/5

BIO HAZARD CODENAME VERONICA

Resident Evil 3 sul Dreamcast? Non può essere!

Che ci venga un colpo se questo non è Resident Evil per Dreamcast! Ad accompagnare l'annuncio che Namco voleva far uscire nuovi giochi per il Dreamcast, si erano diffuse voci secondo cui Capcom si preparava a fare lo stesso. E cosa tira fuori per primo? Nientemeno che l'ultimo episodio della saga di Resident Evil!

Malgrado sia stato fatto ogni sforzo per chiarire che non si tratta di un Resident Evil 3, Bio Hazard: Codename Veronica presenta una Claire Redfield inconfondibile già in queste prime immagini. L'azione inoltre si svolge a Londra, cioè in quella che si vocifera sarà l'ambientazione di Resident Evil 3! Alla Sony devono essere un po' seccati! Possiamo dire addio agli scenari prerenderizzati: tutti gli sfondi del gioco saranno generati in tempo reale, il che consentirà alla telecamera di spostarsi in lungo e in largo mentre Claire (e forse Chris e Jill: ci sono voci a proposito di un loro rientro) si dà da fare contro zombie orribilmente dettagliati.

Genere: Avventura d'azione
Editore: Capcom
Sviluppatore: Capcom
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 5/5

ON-LINE GAME

Avvolto al momento dal più totale riserbo, questo misterioso 'gioco in rete' si preannuncia come il più rivoluzionario fra tutti i giochi per Dreamcast di prossima pubblicazione. Si tratterà di una gigantesca avventura fantascientifica a più giocatori, che permetterà il collegamento simultaneo di migliaia di giocatori. Si potranno così esplorare spazi ampi centinaia di chilometri quadrati, abitati dagli altri giocatori collegati con i loro Dreamcast! Questo gioco, che utilizzerà in eguale misura il sistema per la grafica e il modem, potrebbe rivelarsi veramente splendido... per chi potrà giocarci.

Genere: GdR
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega America
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 5/5

CHO-HAMARU GOLF

I giapponesi adorano il golf, e questa prima versione per Dreamcast del gioco della mazza e della pallina è certamente all'altezza della situazione. Cho-Hamaru, il cui nome probabilmente verrà modificato per il mercato europeo, riprende in alcuni tratti lo stile di Everybody's Golf di Sony e presenta splendidi percorsi tridimensionali e giocatori decisamente bizzarri. Basta dare un'occhiata a quel mento! Bel gioco, bel gioco...

Genere: Simulazione di golf
Editore: Sega
Sviluppatore: Sega
In uscita a: Primi mesi del '99
Voto sulla fiducia: 3/5

Dove procurarsene uno?

Calma, calma... Tutto questo parlare del Dreamcast ci avrà già fatto venire l'acquolina in bocca. Ecco allora dove potremo procurarci il nostro Dreamcast...

Sistema n.1: Viaggio in Giappone

Un sistema adatto a chi ha un po' di soldi da spendere. Il primo passo consiste nell'acquisto di un biglietto aereo di andata e ritorno. In classe economica ce la si può cavare con un paio di milioni. Se vogliamo invece un bel sedile spazioso, un sacco di roba da bere e il diritto di salire per ultimi e scendere per primi, tutto ciò ci costerà un bel po' di più. Una volta giunti a Tokyo, dovremo pernottare una notte in albergo prima di ripartire, che ci costerà altre 600.000 lire, e avremo bisogno di due taxi per raggiungere e lasciare il quartiere di Akiburu, dove si trovano tutti i negozi di giochi, in cui investiremo altre 120.000 lire circa. Quindi, dovremo fare la fila nella speranza di poter acquistare un Dreamcast: le scorte sono limitate, e Sega ha recentemente annunciato di essere costretta a razionare i Dreamcast fin dal giorno del lancio! Perciò, dopo tutta questa fatica, rischieremo anche di tornarcene a casa a mani vuote. Ammettiamo però di trovarlo, il nostro Dreamcast. Se avremo la fortuna di scovarne uno in un negozio, il diritto di portarcelo a casa ci costerà circa 360.000 lire. Inoltre dovremo comprare qualche accessorio per non avere problemi una volta a casa. Al ritorno ci toccherà infine pagare altre 100.000 lire circa di tassa di importazione. Insomma, una vera avventura. Un sistema un po' costoso per procurarsi un Dreamcast.

Il totale? Circa 3.180.000 lire

Sistema n.2: l'importatore

È molto più semplice (e meno faticoso) contattare il nostro importatore di fiducia. Si tratta di personaggi che si recano di persona in Giappone al nostro posto per acquistare un sacco di Dreamcast, il che è davvero gentile da parte loro. Di conseguenza, il nostro Dreamcast ci costerà molto meno che se fossimo andati a prendercelo da soli, ma anche questo sistema presenta qualche problemino. Prima di tutto, prepariamoci a spendere un po' di più delle 360.000 lire che il nostro importatore di fiducia pagherà per ciascuna console. A questa cifra andranno infatti aggiunti il costo del biglietto aereo e le tasse di importazione. Inoltre, l'importatore deve anche mantenere moglie e figli. In totale, finiremo per pagare la nostra console dalle 700.000 alle 900.000 lire. L'aspetto più triste è però la prospettiva che il nostro importatore, a meno che non abbia fatto per tempo un grosso ordine in qualche negozio in Giappone, impieghi un sacco di tempo per procurarci la console. In tal caso, a meno di pagare anticipatamente per il nostro Dreamcast, non lo riceveremo che dopo secoli. Inoltre, il nostro importatore potrebbe incassare il nostro assegno e impiegare mesi e mesi per procurarcene uno. Andando di persona in Giappone, almeno, sapremo con certezza quando avremo il nostro Dreamcast. Il sistema migliore potrebbe essere contattare un importatore su Internet per sapere se ha dei Dreamcast in magazzino e pagare tramite carta di credito per il nostro esemplare. In questo modo dovremmo pagare solo quando ci viene spedito il prodotto e ordinare gli accessori che ci servono in contemporanea. In definitiva, questo è un sistema più economico, anche se ci priverà della romantica emozione di un viaggio nella terra del Sol Levante!

Il totale? Circa un milione, spese postali incluse

Sistema n.3: Aspettare fino al lancio in Europa

È l'opzione più sicura. Potremmo pagare circa 600.000 lire per una console completa e dal funzionamento garantito, e potremo portarcela a casa il giorno stesso in cui la acquisteremo. Più importante ancora, non ci serviranno tutte mille fesserie di importazione per farla funzionare. Lo svantaggio è che, per avere un Dreamcast, dovremo attendere fino all'autunno del '99 (Sega rifiuta tuttora di fornire dettagli sulla data esatta del lancio europeo), e potremo divertirci con i giochi solo molti mesi dopo il loro lancio in Giappone.

Il prezzo? Circa 600.000 lire. Fra un anno, però...

ACCESSORI DI IMPORTAZIONE!

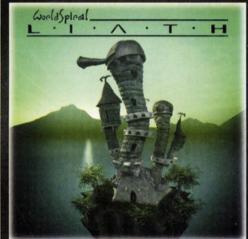
SE VOGLIAMO UNA CONSOLE IMPORTATA DAL GIAPPONE, CI SERVIRANNO ANCHE QUESTI!

Prima di tutto, la console giapponese funziona a 110 Volt, mentre in Italia la corrente è a 220 Volt. Per ovviare a questo problema (evitando di fulminare il nostro Dreamcast nuovo di zecca!) avremo bisogno di un trasformatore. Questo aggeggio ci costerà circa 50.000 lire. Il nostro amico importatore sarà senz'altro in grado di procurarcene uno insieme alla console.
Avremo bisogno inoltre di un cavo SCART per il Dreamcast per collegarci al televisore, il che ci costerà altre 30.000 lire.

► Salve, sono Yuji Naka, il creatore di Sonic Adventure.

RISOLVI, COMBATTI, SUPERA, TREMA:
E' POKER DI EMOZIONI!

LIATH

Avventura punta e clicca in un mondo senza tempo pieno di magia e mistero. Telecamere dinamiche, grafica sorprendente e ricca di animazioni, ambientazione tipicamente fantasy: grazie all'introduzione di enigmi di difficoltà crescente, ma sempre dotati di una logica ferrea, Liath offre una giocabilità d'eccezione.

TUNGUSKA

L'anti-Resident Evil è un'avventura con elementi di combattimento 3D in tempo reale; ha una grafica accuratissima, un'intelligenza artificiale molto sofisticata e tanti puzzle appassionanti. Scenari dal pre-rending di ottima qualità, effetti multipli di trasparenza, un motore grafico dell'ultima generazione, spettacolari telecamere dinamiche.

MAD TRAX

Allacciate le cinture, accendete il motore, chiudete gli occhi e auguratevi soltanto di sopravvivere: Mad Trax è uno dei giochi di automobilismo più veloci e violenti mai realizzati, dove bisogna superare gli avversari o ...farli a pezzi: 12 circuiti, 8 automobili, 20 armi diverse e una fisica che rende il comportamento del veicolo molto realistico.

mad trax

REAH
FACE THE UNKNOWN

REAH

Per quelli che hanno amato Myst e non hanno saputo resistere alla tentazione di Riven, Reah è la prossima magica avventura da scoprire, accompagnata da una colonna sonora che crea atmosfere soprannaturali e che si rivela essenziale per risolvere i quesiti di questo gioco dalla trama non lineare.

per **PC**

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

EMOZIONI MULTIMEDIALI

www.3dplanet.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

CRASH BANDICOOT 3

Mettiamo al sicuro gli oggetti fragili: Crash è tornato, con un luccichio malefico negli occhi, per il giro numero tre..

Cinque ore. Trecento minuti. Questo è quanto c'è voluto per raccogliere venti dei venticinque cristalli, per correre, balzare, scivolare e girare in quattro dei cinque mondi di Crash Bandicoot 3.
Inoltre, a quel punto eravamo già un po' annoiati. Non precipitiamo, però. Queste cifre non raccontano proprio l'intera storia.

Prepariamoci a riavvolgere il tempo di 18.000 secondi nel passato, quando la nostra copia di Crash Bandicoot 3 era ancora nuova, scintillante e impacchettata nel cellofan. Crash, eh? Il suo primo e secondo gioco hanno riempito un vuoto nella vita dei possessori della PlayStation appassionati di giochi di piattaforme. In una terra colma di giochi di guida, di combattimento e di sparatutto, il Crash Bandicoot originale era un benvenuto esemplare di gioco di piattaforme. Certo, non ha retto il confronto con la popolarità di Mario 64 di Nintendo. Va bene, era per la maggior parte bidimensionale e c'erano poche opportunità di esplorare liberamente, ma questo non ha impedito a tutti di adorare la sua natura di grazioso cartone animato a base di enigmi. Quando è arrivato il seguito, Crash Bandicoot 2, già c'era un po' di genuina competizione sotto forma di Oddworld: Abe's Oddysee. Mentre Oddworld era serio e impegnativo però, Crash Bandicoot era immediatamente accessibile e imbottito di fenomenali attrezzature. Pensiamo alla tavola da surf di Crash, i jetpack e la cavalcata sul cucciolo d'orso! Una vittoria ai punti per Crash, quindi. Le cose, comunque, sono un po' diverse stavolta. Non soltanto il seguito, Crash Bandicoot 3, deve affrontare un nuovo e migliorato Oddworld (Abe's Exoddus) ma anche un vero, eccellente gioco di piattaforme tridimensionale: Spyro the Dragon di Sony. Ce la farà il marsupiale contro un avversario più duro?
Al principio gli auspici sono a favore di Crash Bandicoot 3. Ci sono meno sezioni "fuori dallo schermo", in cui non riusciamo a vedere dove stiamo andando. Il salto e i movimenti sono stati migliorati, col risultato di minori irritanti collisioni. Sembra anche ci sia molta più varietà, anche se la grafica è simile a quella del gioco precedente. Possiamo fare delle immersioni col respiratore, usare gli ski-jet, cavalcare motociclette, cuccioli di tigre e di dinosauro e perfino duellare su un aeroplano della Prima Guerra Mondiale. La maggior parte dei livelli comunque segue un formato di gioco più tradizionale, con 'strade' che entrano nello schermo e sequenze di piattaforme che si diramano a destra o a sinistra. Quindi è il momento per il nostro eroe di saltare oltre baratri, volteggiare sopra delle casse, trangugiare delle mele, sconfiggere i cattivi ed evitare ostacoli appuntiti o esplosivi. Nonostante le stanze warp a tema che portano ai vari livelli (medievale, orientale, egiziano, futuristico) è tutto mischiato. Specialmente elementi egiziani e medievali compaiono ovunque. Ovviamente Crash ha delle nuove super-mosse ottenute dalla sconfitta dei boss che gli permettono di saltare più in alto, distruggere ancora di più e scivolare più del normale, ma è cambiato poco altro rispetto ai primi due Crash Bandicoot. Si richiede ancora di saltare su piattaforme che si trovano al di là dello schermo e di considerare dei salti laterali senza una visuale differente. Il peggio è che, nonostante i livelli sull'aeroplano e gli ski-jet siano eccellenti, le sezioni di guida e di nuoto sono piuttosto

1 LE TRE CIME DEL TERRORE!

Mele saporite, adorabili mele. Un attimo, cos'è che sta frusciando nel sottobosco? Si, abbiamo appena trovato i triceratopi, che lietamente ci inseguiranno tra fosse colme di lava e pterodattili assopiti. Ovviamente, il trucco è scansare gli ostacoli e non farsi schiacciare. Quindi è una variante della vecchia "corsa con macigno". Alla fine troveremo un livello più basso su cui i dinosauri saranno recalcitranti a saltare. Siamo salvi!

▲ Sto arrivando Crash, quindi farai meglio a usare quelle tue gambe storte!

▲ Crash si è fermato a cogliere delle mele nei dintorni dell'acquitrino.

▲ Chi si è dimenticato queste casse infuocate qui? Potremmo rimanerci secchi.

▲ Visto? Questa è la smorfia di paura di Crash.

▲ La versione notturna di questa corsa è piuttosto difficile. Facciamo attenzione alla lava bollente!

▲ Se non riusciamo a correre più forte di questo ciccione salterà su e giù sopra la nostra testa.

2 IN VOLO CONTRO N BRIO!

Una delle sezioni migliori del gioco, sebbene di piccole dimensioni, ci vede combattere contro le forze di N Brio in volo. I controlli di base ci permettono di girare a destra e a sinistra, scendere e salire, mentre col tasto ⊗ spariamo con una piccola mitragliatrice.

▲ Ingoia questa pioggia di metallo! Una fantastica mitragliatrice ci permette, durante duelli mortali, di far saltare in aria i nostri nemici. Non male!

▲ Boom! Un assistente pazzo in meno.

▲ Stranamente, questo lindo monoplano è pilotato da Tawna.

▲ Il mini-sub è decisamente la cosa migliore nel panorama subacqueo. Che giro!

▲ No, non è uno specchio, ma una cosa bizzarra simile a un pesce con la testa di Crash. Che stranezza!

noiose. Il grande problema di Crash Bandicoot 3 è che non è grandissimo. In confronto ai dodici mondi di Spyro the Dragon, i cinque di Crash Bandicoot 3 non sembrano molti. Ciascuno dei venticinque livelli di base di Crash Bandicoot 3 contiene cinque cristalli da raccogliere mentre i livelli di Spyro contengono centoventi draghi che dobbiamo liberare prima di poter terminare il gioco! Va bene, ci sono degli oggetti, reliquie e gemme da raccogliere per arrivare a una conclusione più bella, ma Crash Bandicoot 3 non sembra comunque molto grande. Abbiamo scoperto un quarto di ciò che offre in una giornata di gioco. La verità è che i primi due Crash Bandicoot erano più frustranti che difficili. Se abbiamo giocato a uno di questi è improbabile che il modello di gioco tutto salti, avvitamenti e corse ci metta in difficoltà. Neanche le nuove sezioni sono troppo impegnative, specialmente quando rispuntano più tardi con alcuni ostacoli diversi, ma più o meno lo stesso tipo di giocabilità.
Se non avessimo mai giocato a niente del genere prima e se i personaggi in stile disegno animato e le eccentriche acrobazie fossero una novità, forse questo non avrebbe importanza, ma in un seguito di un seguito ne ha. Non si può negare che Crash Bandicoot 3 sia pieno fino all'orlo di cose veramente simpatiche, ma è passato molto tempo da quando un gioco di piattaforme poteva farci entusiasmare semplicemente con le animazioni e gli effetti. Oddworld: Abe's Exoddus è meno impressionante ma più profondo e intelligente mentre Spyro the Dragon è di gran lunga più grande e molto più originale.
Crash Bandicoot 3 ha dei grandi momenti, ma non ci sono abbastanza nuove idee o livelli per farli durare a lungo.

▲ Volteggiare nell'acqua fa rompere le casse. Premiamo ⊗ per nuotare più velocemente.

▲ Il boss di fine livello pensa che lo scenario tipo arena romana completa di leoni famelici lo salverà. Niente da fare, amico.

"Crash Bandicoot 3 è pieno di cose simpatiche, ma è passato molto tempo da quando un gioco di piattaforme poteva farci entusiasmare solo per gli effetti speciali."

il giudizio

aspetto

Molto fluida e decisamente in stile cartone animato. Le scene di intermezzo fra un mondo e l'altro non sembrano al pari della qualità globale.

giocabilità

Le sezioni sulle piattaforme risultano un po' fiacche in questo terzo gioco, mentre la maggior parte degli spezzoni di altri generi è un po' superficiale.

longevità

Diamogli una settimana. O ci giocheremo continuamente e lo finiremo, o ci annoieremo dopo il mondo numero tre e lasceremo perdere.

il meglio

Le parti subacquee sono piuttosto noiose, quindi entrare nel sommergibile e lanciare siluri agli squali è il massimo.

il peggio

Immergiamoci senza l'attrezzatura da sub e il nostro marsupiale affogherà in pochi secondi. Molto seccante.

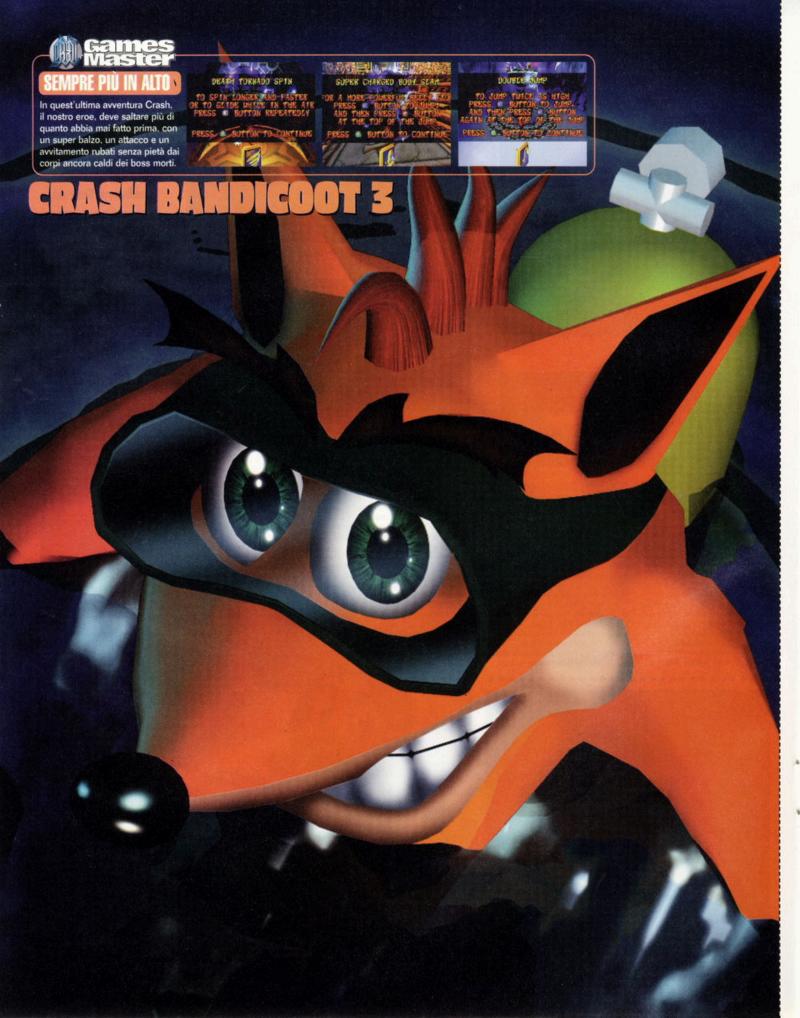
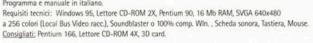
Le sezioni in puro stile gioco di piattaforme non sono abbastanza forti per sostenere il gioco, nonostante il suo brillante aspetto.

78%

Se ci piace questo proviamo Spyro the Dragon. È un esempio di gioco di piattaforme più interessante, ed è altrettanto grazioso.

SEMPRE PIÙ IN ALTO

In quest'ultima avventura Crash, il nostro eroe, deve saltare più di quanto abbia mai fatto prima, con un super balzo, un attacco e un avvitamento rubati senza pietà dai corpi ancora caldi dei boss morti.

CRASH BANDICOOT 3

PREZZO
L. 129.000

▼ SVILUPPATORE
PSYGNOSIS
▼ EDITORE
MIDWAY

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
PC, PLAYSTATION

WIPEOUT 64

Si diceva che non poteva essere fatto sul Nintendo 64 senza perdere la colonna sonora che aveva reso il gioco così invidiabilmente fantastico. Ci si sbagliava di grosso...

Quando il Wipeout originale è uscito era uno dei primi giochi che esibivano realmente il potenziale della PlayStation. È piaciuto a tutti. Non c'era niente che riuscisse a uguagliare la sua grafica e le sua incredibile velocità. La colonna sonora fatta da grandi nomi aveva aiutato inoltre a creare l'immagine di Wipeout, rendendolo uno dei giochi più alla moda mai prodotti. Assodato che F-Zero X è il migliore gioco di corse futuristiche del mondo e data la mancanza di spazio sulla cartuccia per contenere una colonna sonora talmente bella da farsi strada nelle classifiche musicali da sola, può Psygnosis conferire lo stesso fascino dell'acquisto obbligato a questa conversione per il Nintendo 64? La risposta, per essere perfettamente onesti, è no. Wipeout 64 probabilmente non calamiterà l'attenzione del pubblico come ha fatto l'originale, ma è ancora un gioco molto bello. In termini di struttura, giocabilità, tattiche e controllo, è molto simile al suo superiore seguito, Wipeout 2097. È inoltre quasi identico alle versioni PlayStation, cosa non negativa. L'azione è un mix di combattimenti, effettuati utilizzando le icone di potenziamento che troveremo lungo il tracciato ogni cinque secondi circa e corse ad alta velocità. Per essere padroneggiato richiede incredibile precisione e pazienza. Questo è inoltre il più veloce e scorrevole Wipeout di sempre. Quando ci saremo impratichiti a sufficienza da fare un giro pulito intorno alla pista,

passando sopra ogni icona blu della spinta in velocità che incontreremo sulla pista, il gioco uguaglierà F-Zero X quanto a pura velocità. Inoltre questo gioco non rallenta mai, non perde fotogrammi e non diviene mai neanche minimamente scattoso. Le 'auto' galleggiano sopra la superficie del tracciato e possiamo sollevarne il muso per salire sopra le cunette o volare sopra le buche. Il joystick analogico del Nintendo 64 è perfetto

1 IMBATTIBILE!

La modalità Challenge mette alla prova la nostra abilità nelle gare al cronometro, nell'uso delle armi e nella corsa pura e semplice. Vincere una medaglia di bronzo nei vari reparti non dovrebbe richiedere molto tempo, ma se miriamo all'oro prepariamoci a un lungo, lungo cammino.

▲ Eliminiamo più avversari possibile. È fantastico!

▲ La schermata delle informazioni ci dice cosa dobbiamo fare e con quali strumenti lo dobbiamo fare.

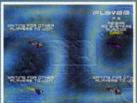
► Mmm... Il terzo posto avrebbe dovuto essere sufficiente a farci guadagnare una bella medaglia di bronzo. Siamo stati rapinati!

◄ Quando il pilota automatico si disattiverà, inizieranno i guai.

▲ Le tappe sono piuttosto generose, così non esauriremo il tempo facilmente.

◄ Un veicolo Wipeout ad alta velocità, col turbo e la corazza ci sta per superare. Spostiamoci di lato!

2 IN QUATTRO!

Possiamo giocare a Wipeout contro tre dei nostri compagni per la prima volta, con tutte le armi, i veicoli e i tracciati usuali. Attenzione però, avremo bisogno di un televisore veramente grande, dal momento che avremmo un'area di gioco delle dimensioni di un francobollo su un normale televisore.

▲ Possiamo scegliere tra tutti i mezzi e i tracciati che siamo riusciti a trovare.

▲ Immaginiamocelo su un televisore da quattordici pollici... Questa immagine rappresenta le VERE DIMENSIONI...

▲ Portiamola su un televisore grande e definito però, ed è un gran divertimento. Le armi assicurano che le corse siano sempre densamente combattute.

3 WIPEOUT CI FARÀ SALTARE!

Saltare (e atterrare) sono abilità essenziali da padroneggiare. Ogni volta che arriviamo a una buca nel percorso, o anche una grossa cunetta sulla strada, dobbiamo decollare e controllare il nostro volo, utilizzando le direzioni alto e basso della leva per ottenere l'atterraggio più soffice. Il controllo analogico qui funziona stupendamente.

▲ Il gioco ci guiderà verso la strada così non ci schianteremo e non andremo in fiamme.

▲ Inclininiamo gentilmente indietro il joystick e voleremo con la massima facilità.

▲ Abbassiamo il joystick in avanti e prenderemo velocità. Facciamo attenzione a questo atterraggio, però.

▲ Se il pilota automatico smette di funzionare mentre siamo in aria siamo spacciati.

per fare piccoli aggiustamenti, e dopo alcuni minuti di gioco ci chiederemo come si è potuto giocare a Wipeout usando un comune pad digitale. Il gioco si controlla meglio che mai, ma non è migliorato molto in termini di attrattive visuali. A paragone di altri giochi per Nintendo 64 ci sono masse di poligoni che appaiono e scompaiono, e siamo sempre coscienti che i dettagli a bordopista sono disegnati solo con alcune centinaia di metri di anticipo. È irritante ma è sempre un diversivo rispetto all'effetto nebbia. La cosa più importante, se abbiamo intenzione di spendere i nostri soldi in questo gioco, è che ci durerà un vita. Non ha molti tracciati (sette) e veicoli (cinque) ma la modalità cronometro è eccellente, la modalità Challenge sarà difficile da battere e possiamo correre nella lega contro tre avversari umani. Inoltre ci sono ancora i Propellerheads nella colonna sonora. Ottimo!

▲ I piccoli indicatori nell'angolo segnalano velocità ed energia.

▲ Osserviamo il piccolo quadrante e facciamo la nostra mossa quando si trova nell'ultimo quarto.

► Facciamo esplodere il dispositivo per i terremoti e facciamo saltare tutti gli altri corridori.

◄ L'indicatore sotto la guida della posizione ci mostra quanti innocenti abbiamo messo fuori gioco.

▼ Qualcuno ha le "ruote" posteriori bloccate e noi non abbiamo più il controllo del nostro mezzo. Brutte notizie.

LA CONCORRENZA

C'è soltanto un gioco che può veramente sfidare Wipeout 64, ma non è un gioco comune: è l'incredibile F-Zero X.

QUELLO CHE SI AVVICINA DI PIÙ ALLA CIMA VINCE!

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VELOCITA' · TRACCIATI · AUTO · COMBATTIMENTI · GRAFICA · MUSICA

LEGENDA:
WIPEOUT 64
F-ZERO

Il gioco uguaglia F-Zero X quanto a pura velocità, non rallenta mai, non perde fotogrammi e non diviene mai neanche minimamente scattoso.

il giudizio

aspetto
Veloce e fluido quasi quanto F-Zero X, con un dettaglio molto maggiore e un'ottima musica di qualità da CD.

giocabilità
È più vicino a Wipeout 2097 dell'originale e si avvicina al perfetto bilanciamento di F-Zero X.

longevità
Mooolto difficile. Ci metteremo un'eternità prima di completare la modalità per il singolo giocatore.

il meglio
Correre a velocità spaventose fluttuando nell'aria.

il peggio
Non riuscire a prendere bene una curva e perdere tutta la preziosa velocità sui muri del tracciato.

È la migliore versione di sempre di Wipeout. Quattro giocatori, molto difficile, colonna sonora superba e una velocità incredibile. Compriamolo!

Se ci piace questo proviamo
Extreme G2 (che è simile), SCARS (che è diverso) o F-Zero X (che è migliore).

PlayStation

PREZZO
N.D.

▼ SVILUPPATORE
SILICON DREAMS
▼ EDITORE
EIDOS

▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
PC, NINTENDO 64

Games Master

Ritorna il gioco di calcio più sottovalutato del mondo! Ora è più veloce e ci sono nuove tecniche e 'fenomeni'. Non diamo ascolto a nessun altra rivista: questo gioco è veramente speciale.

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99

▲ Diamo un'occhiata alla formazione belga. Sono undici ragazzi ben piantati, eh?

La prima impressione, come si dice, è quella che conta. Questa è la ragione per cui i giochi della serie FIFA sembrano sempre così incredibilmente speciali. Spesso, però, nel caro vecchio calcio, apparenze dimesse possono nascondere una fenomenale giocabilità. Qui è dove World League Soccer '99 entra in scena. Interessante ma dall'aspetto povero, l'uscita dello scorso anno è stata presa di mira da alcune critiche sfavorevoli: era troppo difficile, non era troppo bella a vedersi e, cosa più criminale di tutte, non era abbastanza stimolante. Certo, era difficile e non aveva una grafica bella come, diciamo, quella di FIFA, ma dire che World League Soccer '98 non fosse impegnativo sarebbe come dire che Inzaghi è un pochino in sovrappeso. Non è vero. Per questo siamo determinati a correggere subito questo dato: World League Soccer '99 è calcisticamente fantastico. Vediamo esattamente perché... Le dimensioni complessive di World League Soccer '99 sono incredibili e, forse, un tantino intimidatorie. La quantità di movimenti differenti assommano a un totale di trenta, forse anche di più. Con una rapida pressione dei tasti R1 o R2 e uno dei tasti d'azione c'è una speciale aggiunta di segrete combinazioni di movimenti, come gustose rovesciate, colpi di testa in tuffo e tiri al volo che si dirigono verso la rete alla velocità del suono. Questi colpi sono i più sofisticati di una serie di movimenti normali, che già di per se non sono comunque per niente normali. Si tratta piuttosto di tiri sofisticati come palloni filtranti, passaggi corti, palloni lunghi, passaggi che tagliano il campo, colpi di testa acrobatici e uno speciale tiro a metà strada fra un normale passaggio e un pallone filtrante che permette una precisione millimetrica nei tiri attraverso le difese statiche. Inoltre, il gioco è abbastanza intelligente da avere sempre un giocatore che tenta di sfuggire alla trappola del fuorigioco e tenta di inserirsi con un lungo passaggio filtrante. Non è fantastico? World League Soccer '99 utilizza

GM CAPOLAVORO

1 SIMULAZIONE SLEALE!

Si può vincere, e si può vincere con l'inganno. Proviamo a scivolare (◎), anche quando siamo l'ultimo uomo. Spesso riusciremo a recuperare il pallone e, anche se non ci riusciamo, l'arbitro in generale sembra piuttosto clemente. C'è anche la spinta (✖), che è decisamente sfacciata, ma divertente. Proviamoci!

▲ La spinta sfacciata. È chiaro che l'azione si sta facendo un po' scorretta, ma l'arbitro non ha ancora visto niente, quindi...

▲ I difensori si buttano letteralmente sul pallone, quindi non aspettiamoci di segnare tutte le volte.

▲ Bellissimo. Raccoglie tutte le forze che ha e... la infila nell'angolino alto della rete. Splendido!

2 TERRENI DI GIOCO

Le superfici di gioco in World League Soccer '99 influenzeranno realmente il nostro approccio alla partita. Ecco una selezione di consigli di Games Master su come gestire tutte le situazioni.

NEVE

▲ Un campo scivoloso significa che i palloni lunghi sono da evitare. I passaggi corti sono la chiave.

GHIACCIO

▲ Mettiamo alla prova la nostra fortuna con il dribbling. I giocatori avversari possono facilmente scivolare mentre ci si oppongono.

UMIDO

▲ Una perfetta condizione del terreno implica l'uso dell'intero arsenale di movimenti. Specialmente il passaggio lungo filtrante.

FANGO

▲ Palloni lunghi, arriviamo!

ASCIUTTO

▲ Un terreno duro significa che ci sono dei rimbalzi. I portieri non amano i rimbalzi. Tiriamo molto!

▲ Rigore da parte di Tony Adams. Il portiere è sparito.

▲ Scegliamo il nostro uomo per la rimessa laterale, o proviamo a fare un lancio alto verso l'area. Carino.

tutti i tasti sul pad della PlayStation, ed è questo il motivo per cui all'inizio è abbastanza difficile. Come in ISS'98, dobbiamo abituarci a capire cosa fa cosa prima di poter seriamente sfidare la PlayStation. Il sistema di controllo, comunque, è superbo, quando lo padroneggiamo. Poiché il gioco non ci lascia mai semplicemente vincere ma tenta invece di renderci le cose il più incredibilmente difficili possibile, saremo obbligati a utilizzare il nostro inventario calcistico in ogni dettaglio. Per farlo potremo commettere alcuni errori ma, globalmente, è il gioco di calcio più scorrevole che abbiamo mai visto. World League Soccer '99 non riesce per poco a essere il gioco di calcio perfetto: se avesse avuto la stupefacente presentazione di FIFA e il sistema di gestione di ISS '98 sarebbe stato completo. Il gioco però scorre fluido in ogni sua parte e ogni acrobazia possibile nel calcio è incorporata nel pad. C'è una mistura salutare di semplici tocchi e tiri spettacolari e, cosa più importante di tutte, il gioco è coinvolgente e gratificante.

3 UN PALLONE A EFFETTO!

L'effetto. È un nuovo mondo di scoperte e di meraviglia. Guardiamo e impariamo...

PUNIZIONI

▲ Piazziamo la freccia appena a destra o a sinistra del portiere, a seconda se sulla linea di tiro c'è un difensore che dobbiamo tentare di evitare o no. Ora premiamo ● ma, dopo una frazione di secondo, spingiamo gentilmente il joystick analogico a metà strada verso una delle due direzioni. Ora osserviamo come curva il tiro!

TIRO

▲ Aggiungere l'effetto è inoltre vitale per segnare da fuori area. Il fatto è che i portieri in World League Soccer '99 non si faranno battere da dei tiri diretti quindi, in questo caso, dovremo spingere il joystick analogico lungo tutto il tragitto per cercare gli angolini bassi della rete.

4 SPOSTIAMO E MIGLIORIAMO

Il sistema di gestione non è imponente in World League Soccer'99, ma c'è una comoda aggiunta: un sistema di posizionamento degli elementi della squadra facile da usare. Oltre a spostare il giocatore singolo da A a B, possiamo decidere quanti giocatori sono assegnati a ogni 'terzo' del campo, in modo da creare le nostre personali e uniche formazioni.

► Un sacco di inquadrature da cui osservare l'azione.

▼ I calci di punizione. Indubbiamente una delle parti più difficili di World League Soccer '99. Proviamo ad aggiungerci l'effetto.

IL 'PALLONOMETRO' DI GAMES MASTER!

Quindi, come si profila World League Soccer nella sua globalità? Ecco una guida comoda, rapida e semplice. Guardiamo e impariamo.

VALUTAZIONE	GOL	PASSAGGI	TIRI	ACROBAZIE	PROFONDITÀ
5	●				●
4	●	●			●
3	●	●		●	●
2	●	●	●	●	●
1	●	●	●	●	●

> "Dire che World League Soccer '99 non è impegnativo sarebbe come affermare che Inzaghi è un po' sovrappeso."

il giudizio

aspetto

La grafica è in alta risoluzione, che ci crediamo o no, ma non è molto bella. Telecronaca brillante.

giocabilità

La perfezione incarnata. Una miscela ben riuscita di calcio totale, che è tristemente latitante in altre simulazioni calcistiche.

longevità

Super-difficile ma soddisfacente e gratificante. Più lo giochiamo più scoperte facciamo.

il meglio

Il numero complessivo di movimenti differenti e il modo in cui si inseriscono perfettamente nel gioco.

il peggio

L'aspetto del gioco. Alcune animazioni sono innegabilmente scattose.

Non è ancora brillante come ISS'98 ma ne è l'avversario più diretto sulla PlayStation. Un matrimonio strabiliante di movimenti incredibili e gol eccezionali.

90%

Se ci piace questo ovviamente siamo appassionati di calcio. Quindi, adoreremo ISS'98, il migliore gioco di calcio di sempre!

PREZZO
L. 99.900

▼ SVILUPPATORE
RITUAL ENTERTAINMENT
▼ EDITORE
ACTIVISION

▼ GIOCATORI
1-32
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SIN

Ritual ha preso il meccanismo di Quake 2 e lo ha potenziato, producendo qualcosa che va ben al di là dei soliti sette peccati capitali...

▲ Avevamo sempre desiderato sapere cosa si prova a mettere le mani su uno strumento davvero potente.

▲ Sto parlando con voi, orrendi mostriciattoli nascosti qui intorno... cominciate ad avere paura, molta paura...

Cosa c'è di più incredibile che spargere per il pianeta una nuova droga che trasforma civili innocenti in orrendi mutanti? Una cosa sola: vestire i panni dell'uomo che può fare fuori entrambe le categorie, se ne ha voglia. Sin è arrivato, e questa ultima conversione di Quake 2 ci permette di giocare nel ruolo del buono, che però può anche trasformarsi in cattivo, se l'idea ci dovesse piacere... Sin proviene da una casa prestigiosa che ha avuto a che fare con le prime missioni di Quake e con Duke Nukem. In altre parole: prendiamo il meccanismo di Quake 2, miglioriamolo, aggiungiamoci una buona dose di interazione e otterremo Sin. Cioè il primo sparatutto in prima persona con 24 livelli distribuiti lungo sei diverse missioni. Sin inoltre è davvero innovativo. In primo luogo, è estremamente realistico. Il realismo si riscontra nella geografia dei livelli, nel comportamento delle persone che incontriamo lungo il percorso e nella violenza che infliggiamo loro. Se colpiamo qualcuno in faccia con il fucile, quello andrà giù... la prima volta. Il nostro ruolo è quello di Blade, membro delle forze di sicurezza. Iniziamo il gioco semplicemente cercando di impedire una rapina, ma ci accorgiamo ben presto che questo episodio non rappresenta che la punta di un inquietante iceberg. Se poi l'idea di giocare nel ruolo del buono ci risultasse fastidiosa, niente paura: la buona notizia è che la nostra licenza di uccidere non è limitata ai nemici armati. Nel corso del gioco ci imbatteremo in persone pronte ad aiutarci in cambio della loro vita. facciamoci pure aiutare in ogni modo, ma alla fine ricordiamoci che possiamo farle fuori comunque. In effetti le esigenze della storia prevedono che noi eliminiamo anche personaggi disarmati in determinate parti del gioco. Il che è davvero realistico, anche se malvagio.
Gli altri passi avanti sono meno vistosi. C'è una sezione di allenamento che ci permette di affinare le nostre abilità, ma la maggior parte di noi probabilmente non ne avrà bisogno. L'intelligenza artificiale che gestisce il gioco è di buon livello, ma non eccezionale. I nemici scappano quando vengono colpiti, ma poi finiscono per tornare indietro. Sotto questo aspetto gli scenari collocati più avanti nel gioco, come per esempio l'intrusione furtiva in una fabbrica piena di allarmi, sono i più convincenti. È proprio questo tipo di scenario ciò che conferisce a Sin una dimensione in più. Il gioco è teso e avvincente perché non sappiamo mai cosa sta per succedere. Dobbiamo veramente calarci nella storia e reagire autenticamente come esseri umani, e non come tipi che stanno seduti davanti a un tavolo facendo fuori tutto ciò che si muove con un mouse e una tastiera... per quanto questa idea possa essere allettante. Purtroppo però Activision è incappata nello stesso identico errore commesso con Quake 2. La versione definitiva da noi esaminata è penalizzata da tempi di caricamento molto lunghi e da un

1 MISSIONE IMPOSSIBILE!

Il meglio di Sin consiste nella varietà dell'azione di gioco. Non si tratta solo di sparare a zero, anche se questo rappresenta una parte importante del gioco, e non si sa mai cosa sta per accadere. Prendiamo per esempio l'inizio della seconda missione: dobbiamo penetrare in una fabbrica di prodotti chimici senza farci individuare...

▲ Prima di tutto, occorre eliminare la segretaria prima che raggiunga l'allarme. Non c'è problema.

► Strisciando lungo le finestre saremo sicuri di non essere individuati una volta entrati.

► Questo è ciò che accade quando ci facciamo scoprire: possiamo ancora completare il livello, ma sarà molto più difficile.

◄ Troviamo il lasciapassare della sicurezza senza farci scoprire e raggiungiamo l'ascensore. Facile, quando si sa come fare.

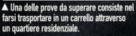
► "Ordino una triglia e mi danno questo ridicolo pasticcio... ma adesso torno lì!".

▼ Se fare i buoni ci annoia, facciamo fuori qualche personaggio indifeso e proseguiamo.

▼ Ehi, questo deve fare male!

2 ALLENAMENTO...

Abbiamo bisogno di affinare le nostre abilità di tiratori? In ciascuna stanza da allenamento c'è una console in cui dobbiamo registrarci prima di iniziare. In questo modo i nostri punteggi più elevati verranno registrati.

▲ Una delle prove da superare consiste nel farsi trasportare in un carrello attraverso un quartiere residenziale.

▲ Il signore gradirebbe provare una classica arma d'antiquariato? Mmm, perfetto.

▲ L'allenamento è senz'altro utile per imparare a estrarre l'arma in fretta e per acquisire una precisione letale. Alcune delle prove sembrano tratte dai classici film polizieschi di Hollywood.

audio disturbato e intermittente con l'utilizzo di alcune schede, come per esempio le nuove SoundBlaster. Abbiamo comunque deciso di non abbassare eccessivamente il giudizio del gioco a causa di questi difetti, perché senz'altro ci sarà presto un aggiornamento sul sito Internet. Inoltre sembra evidente che, una volta messo a punto, Sin si rivelerà uno sparatutto alla Quake veramente massiccio. I nostri rilievi vanno quindi presi solo a titolo di avvertimento, per evitare poi di strapparsi i capelli in preda alla frustrazione.

▲ Ehi, amico, stai guardando me?!

▲ Con questi occhiali non vedo un tubo, ma almeno faccio una gran figura... o no?

3 SIN O HALF LIFE?

Sin arriverà nei negozi più o meno contemporaneamente a Half Life: quale scegliere? Beh, sono entrambi spettacolari e hanno un sacco di caratteristiche in comune, come il realismo nella geografia dei livelli e la massiccia dose di interazione. Una differenza fondamentale, però, è rappresentata dal fatto che Half Life fa molta più paura. D'altra parte, Sin è un po' più realistico e ci consente di disobbedire agli ordini ammazzando chi ci pare e piace. Proprio così.

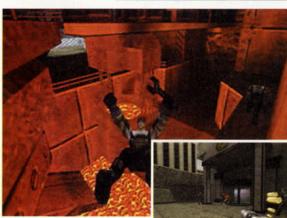
HALF LIFE

SIN

▲ Per il momento non riusciamo a strappare alcuni colleghi da Half Life. Se ne stanno lì nell'oscurità...

▲ Oh mamma, aiuto, è diventato tutto buio! Eccolo, il realismo di Sin. Da brivido, eh?

> In effetti la trama prevede che eliminiamo anche personaggi disarmati in alcune parti del gioco

► Ah, ecco una delle delizie di tutti i cloni di Quake: muoversi di soppiatto!

▲ Aaahhh!... Gli appigli possono essere trappole mortali. Proprio così.

▲ Se proprio dobbiamo morire giovani, è importante che lasciamo un cadavere orrendamente mutilato, no?

SIN CONTRO HALF LIFE

Entrambi grandi, grossi e fantastici. Qual è il più tosto?

LEGENDA:
HALF LIFE
SIN

È una gara sul filo del traguardo, ma la nostra versione in anteprima di Half Life prende il comando...

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ARMI · VIOLENZA · INTELLIGENZA ARTIFICIALE · INTERATTIVITÀ · TRAMA · FATTORE PAURA

il giudizio

aspetto

Sin è tanto più bello quanto migliore è la nostra scheda. È Quake 2 con migliaia di colori...

giocabilità

Comincia lentamente, ma accelera presto il ritmo. Rapido e frenetico, ma anche cerebrale.

longevità

Sin è enorme e ci vogliono secoli prima di arrivare vicini alla fine. La modalita a più giocatori è altrettanto fantastica.

il meglio

Poter fare il doppio gioco con la gente. Grazie tante per l'aiuto... eccoti in cambio una pallottola.

il peggio

Gli irritanti difetti di programmazione e i tempi di caricamento molto lenti. Ci facciamo un tè intanto? Mettiamo su la cena?

Sin è favoloso e valeva senz'altro la pena aspettarlo: ma sarebbe stato anche meglio aspettare ancora un po' e avere una versione del gioco senza difetti.

88%

Se ci piace questo ci sono moltissimi altri giochi del genere nei quali investire i nostri soldi. Proviamo Half Life (l'articolo è a pagina 76), per esempio, oppure Unreal, o Quake 2, o...

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
LUCASARTS
EDITORE
LUCASARTS

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GRIM FANDANGO

Lucas Arts è da sempre la regina delle avventure punta-e-clicca. Possiamo quindi immaginare con quale trepidazione si attendeva l'uscita di Grim Fandango...

In Grim Fandango indossiamo i panni di Manuel Calavera (Manny, per gli amici), un agente di viaggio molto particolare. Quando le persone muoiono non vengono trasportate automaticamente all'inferno o in paradiso, ma devono aspettare nella Terra dei Morti in attesa di un passaggio per l'aldilà. Ha un certo senso. Dato che Manny ha qualche difficoltà finanziaria, si è messo a vendere dei passaggi attraverso la Terra dei Morti, in modo da racimolare i soldi per compiere lui stesso il viaggio. Per sua sfortuna si trova coinvolto in una cospirazione.

La prima cosa che si nota in Grim Fandango è l'eccezionale grafica 3D. I fondali sono tutti renderizzati e inquadrati da punti di vista particolari. Sono così belli che, più che giocare a un videogioco, sembra di stare in una galleria d'arte... solo che ci si annoia molto di meno. L'atmosfera è così coinvolgente che sembra di essere in un film. Il sistema di controllo punta-e-clicca delle precedenti avventure di Lucas Arts, come Day of the Tentacle, Full Throttle o The Curse of Monkey Island, è stato sostituito dai controlli da tastiera. I tasti direzionali ci permettono di muoverci, il tasto E di esaminare, U di utilizzare gli oggetti e P di raccoglierli. In questa maniera non dobbiamo più muovere il cursore sullo schermo per vedere quali oggetti si illuminino: se c'è un oggetto di qualche interesse, Manny gli darà un'occhiata. Come si può facilmente immaginare, la trama si sviluppa man mano che avanziamo nel gioco, ed è intricata come nella migliore tradizione hollywoodiana. Il solito problema di questo tipo di avventure è che non riescono a trovare un buon equilibrio tra la linearità di gioco, che ci dirige da un

GM CAPOLAVORO

1 Carne e ossa

Nella Terra dei Morti ci sono poca carne e molte ossa. I personaggi, dato che sono tutti morti, sono scheletri. Anche loro hanno un'immagine da difendere, comunque, e in generale sono ben vestiti.

► Tutti pronti senza un posto dove andare. Bei figurini, peccato per gli occhi.

▲ "Che significa che il verde mi fa pallido? Sono uno scheletro!"

► Calma. Non serve a niente mettersi a gridare.

▲ "Aspetta un attimo, sono sicuro di aver messo i miei bulbi oculari qui da qualche parte".

▲ "Che dici, mi ingrossa il sedere? Ah, dimenticavo: non ce l'ho più il sedere, vero? È un bel vestito, comunque".

2 L'OSSESSIONE DI ANDARE AVANTI

Qui a Games Master siamo, ovviamente, amici dei lettori e non vogliamo che si blocchino proprio all'inizio del gioco, vero?

▲ Bisogna leggere i messaggi del nostro concorrente per sapere da dove prende il lavoro. I messaggi vengono inviati in un tubo speciale fino a un punto di raccolta.

▲ Il punto di raccolta dovrà essere aperto soltanto se qualcosa va storto. Qualche idea?

▲ Andiamo a visitare il clown. È un mago nel creare animali con i palloncini: ce ne farà qualcuno se glielo chiediamo.

▲ Riempiamo i palloncini con le sostanze chimiche che escono dalle macchine nella stanza d'imballaggio, buttiamoli nel tubo e un meccanico verrà a sistemare l'intoppo che ne deriverà.

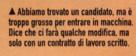
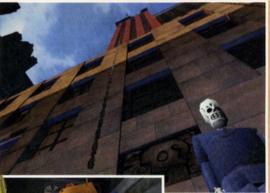
enigma a quello successivo, e la libertà d'azione, ovvero la possibilità di indagare.
In Grim Fandango questo equilibrio è perfetto. Si inizia con un paio di enigmi, tanto per riscaldarsi. In seguito questi si moltiplicano, e ce ne sono diversi che ci consentono di ottenere lo stesso risultato. Non c'è quindi il rischio di rimanere bloccati, e potremo continuare a giocare fino alla fine dell'avventura. Ci vorrà un bel po' di tempo, perché Grim Fandango è davvero enorme. Inoltre, il fatto che sia completamente in italiano è sicuramente pratico. Non ci sono molti giochi che meritano l'appellativo di "nuova esperienza", ma questo lo merita. Grim Fandango è in un gioco che i possessori di PC dovrebbero avere.

◄ Quanti mostri marroni giganti possono entrare in una Mini?

3 DALLA PARTE DEI LETTORI!

Non vogliamo svelare troppi enigmi di Grim Fandango, dato che una buona parte della bellezza del gioco sta nel risolverli da soli. Comunque qualche indizio non guasta mai...

▲ La nostra segretaria ci informa che siamo richiesti nel Terra dei Vivi a causa di un avvelenamento di massa. Dobbiamo trovare un autista che ci porti sul posto.

▲ Abbiamo trovato un candidato, ma è troppo grosso per entrare in macchina. Dice che ci farà qualche modifica, ma solo con un contratto di lavoro scritto.

► La segretaria chiama con l'interfono per far firmare il contratto, ma il capo è impegnato.

▲ Saliamo nell'ufficio del capo e vediamo che l'interfono risponde in automatico. Cambiamo la risposta da "No, sono impegnato" a "Firmala tu". Intelligente, eh?

◄ Con la richiesta firmata, possiamo ottenere un passaggio fino alla Terra dei Vivi. Facciamo comunque attenzione.

MONTAGNE DI GELATO!

Se Grim Fandango fosse un cono gelato, sarebbe un Super Maxi. Che dire allora delle altre avventure di Lucas Arts?

> **"Non ci sono molti giochi che meritano l'appellativo di "nuova esperienza", ma questo lo merita."**

il giudizio

aspetto

Scenari da favola con personaggi così ben animati che sembra di muoversi in un sogno.

giocabilità

Il gioco più vicino a quello che può essere un film interattivo della storia. Noi ne siamo gli attori principali!

longevità

Assolutamente enorme: ci vorranno giorni e giorni per terminare il gioco. Quando ci riusciremo, poi, ci giocheremo di nuovo!

il meglio

Quando i nostri occhi si abituano nella Terra dei Morti, ecco che veniamo sbattuti nel mondo dei vivi. Strano!

il peggio

Come si prendono le uova di piccione? Non lo diciamo perché ci abbiamo messo un'eternità a capirlo.

Grim Fandango è in assoluto una delle migliori avventure punta-e-clicca di sempre. Ridefinisce il genere.

94%

Se ci piace questo proviamo The Curse of Monkey Island o Full Throttle. C'è anche l'ottimo Sam and Max Hit The Road.

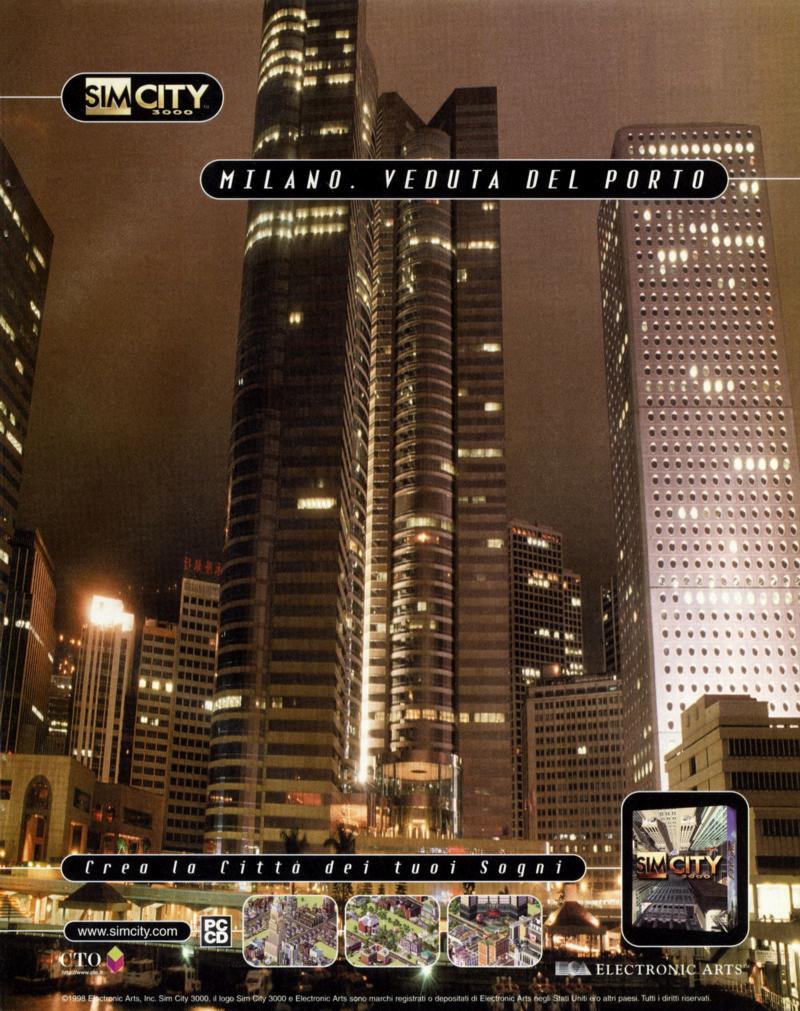
GamesMaster

L'ALDILÀ!

Non c'è un bell'ambiente all'inferno... è un po' un mortorio.

GRIM FANDANGO

SIM CITY 3000
MILANO. VEDUTA DEL PORTO
Crea la Città dei tuoi Sogni
www.simcity.com
PC CD
C.T.O.
http://www.cto.it
ELECTRONIC ARTS

PC

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
VALVE

EDITORE
SIERRA

GIOCATORI
1-32

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

HALF LIFE

La notizia più bella su Half-Life è che... è uscito! Presto, mano ai portafogli e precipitiamoci in centro: questo è il miglior gioco per PC uscito da anni...

La sicurezza sul posto di lavoro è importante, specie quando si tratta di avere a che fare con sostanze provenienti da un altro pianeta.

L'azione prende il via con un viaggio in treno in direzione del nostro posto di lavoro. Siamo del tutto disarmati e non ci sono altri passeggeri. Questo tranquillo ma piacevole viaggio, che ci conduce nelle viscere della Base di Ricerca di Black Mesa, costituisce l'introduzione del gioco... ed è davvero notevole! Invece del solito filmato da dieci minuti, Valve ha creato un'introduzione che contribuisce davvero a preparare l'atmosfera, in cui abbiamo pieno controllo di Gordon Freeman, il nostro personaggio. Per il momento, però, limitiamoci a starcene seduti e a goderci il viaggio, mentre una graziosa signorina ci informa attraverso l'interfono su ciò che sta accadendo nella base e sul nostro compito laggiù. Sarebbe un vero delitto svelare troppi particolari della trama: rischieremmo di rovinare uno degli elementi più importanti dell'esperienza di gioco con Half-Life. Limitiamoci a dire che nella base accade qualcosa (in cui noi avremo un ruolo fondamentale) e che la situazione precipita. Dallo spazio arriva ogni sorta di creature aliene che uccidono gli scienziati, distruggono le costose attrezzature e, nel complesso, fanno di tutto per creare fastidi.

GM CAPOLAVORO

La trama si sviluppa man mano che procediamo nel gioco ed è perfettamente equilibrata: ci si sente come il protagonista di un film hollywoodiano. Prendiamo il meglio di tutti gli sparatutto in prima persona, mescoliamolo con una trama degna di un Oscar, aggiungiamo una grafica e una colonna sonora carichi di splendida atmosfera e potremo farci una mezza idea di cosa ci attende. In Half-Life c'è tutto questo. Se fosse una macchina, sarebbe la più veloce, la più bella e la più entusiasmante da guidare. Siamo arrivati persino a ripetere più volte la sezione di allenamento, tanto è divertente da giocare. Sul piano visivo, Half-Life è semplicemente sbalorditivo, e gira ottimamente anche su un sistema mediocre (posto che, naturalmente, si disponga di una scheda 3Dfx). Particolarmente degni di nota sono gli effetti di illuminazione, così come le

1 QUALCUNO SA IL NUMERO DEL PRONTO SOCCORSO?

Al posto delle solite sequenze di intermezzo che troviamo sparse nella maggior parte dei giochi di oggi, Half-Life mette qualcosa di molto più intelligente. Qua e là appaiono infatti piccole 'scene chiave', innescate dal nostro ingresso nel settore appropriato. Potremo quindi sia fermarci per osservarle, facendoci magari un'idea di cosa stia succedendo, sia ignorarle e proseguire. Questo è ciò che si chiama libertà di scelta.

FASE 1

Il tipo della sicurezza sembra un po' giù di corda. Einstein lo osserva per capire se sta respirando.

FASE 2

Questa è una parte mozzafiato, molto divertente ma purtroppo seguita da una parte meno brillante.

FASE 3

È ancora vivo! La guardia si avvicina. 'Coraggio... sputa il rospo, fai il bravo ragazzo'.

FASE 4

Urrà! Starà benone in un paio di giorni, anche se la sua testa è cresciuta un po'. Dev'essere l'effetto del trauma.

▲ Le prescrizioni sull'abbigliamento sono molto rigide nel laboratorio sperimentale, perciò faremo meglio a indossare quella fantastica tuta protettiva.

► Recarsi al lavoro è una vera gioia per chi lavora alla Base di Ricerca di Black Mesa.

▼ Molto bello, ma non c'è proprio il tempo per mettersi ad ammirare il panorama.

▲ Uno studente in medicina che schiaccia un sonnellino dopo un'altra settimana lavorativa di 100 ore.

2 Ops!

Non poteva avere un lavoro normale, il vecchio Gordon. Oh no, sarebbe stato noioso. Come si fa a costruire un videogioco intorno a un disastro in una rosticceria o in un supermarket? No, Gordon Freeman lavora in un impianto di ricerca top secret pieno di materiale estremamente pericoloso... e proviamo un po' a indovinare chi è incaricato di mettere tale materiale nel reattore!

▲ Proprio grosso, quel pulsante. È evidente che dovremo premerlo.

▲ Uau! Che belle luci! Questo è il miglior lavoro del mondo!

▲ Cosa succede se spingo questo carrello in mezzo a tutta quella roba luminosa?

▲ Gordon impara a sue spese che qualche volta è il caso di leggere le istruzioni.

▲ Le urla e le esplosioni suggeriscono una rapida fuga.

▲ Quando arrivava a scuola in ritardo, Gordon si toglieva d'impiccio con visioni di bizzarri mondi alieni.

meravigliose animazioni che muovono i diversi personaggi, ognuno dei quali ha una personalità specifica. Questi personaggi controllati dal computer sono un altro elemento che dà realmente una marcia in più al gioco. Non si ha mai la sensazione di trovarsi soli nell'universo. Gli scienziati e i responsabili della sicurezza vanno in giro, facendosi gli affari loro. Che si bevano qualcosa, che si mettano le dita nel naso o che gironzolino, questi personaggi sembrano davvero avere una vita propria. L'intelligenza artificiale è un altro dei gioielli della corona di Half-Life. Certo, alcuni degli alieni sono molli come fichi, ma aspettiamo di imbatterci nei soldati delle Forze Speciali: quelli non si gettano alla cieca nella nostra linea di fuoco, ma ci attirano allo scoperto per poi assaltarci quando meno ce lo aspettiamo! A volte,

utilizzando una vera e propria tattica di squadra, alcuni di loro si rotolano sul pavimento e si gettano al riparo, mentre altri scivolano alle nostre spalle per ficcarci una granata nei pantaloni! Con tutte queste meraviglie, che bisogno c'è di un'opzione a più giocatori? Giochiamo, arriviamo in fondo, e ricominciamo da capo.

> Gli scienziati e i responsabili della sicurezza vanno in giro facendosi i fatti loro.

il giudizio

aspetto

Un universo particolarmente avvincente e credibile, zeppo di trovate davvero di classe.

giocabilità

Un divertimento grandioso. Se proveremo a lasciarlo perdere per un secondo ci trascinerà indietro per il colletto.

longevità

Dovrebbe bastarci tranquillamente fino al nuovo millennio, o almeno fino all'inevitabile seguito.

il meglio

Tornare a casa dal lavoro e poterci finalmente giocare. È veramente favoloso.

il peggio

Dover smettere di giocare per mangiare o per dormire. E, naturalmente, la bolletta telefonica quando si gioca in rete.

Grande, splendido e perfettamente strutturato. Half-Life è veramente uno dei giochi più belli di tutti i tempi: compriamolo! Compriamolo adesso!

95%

Se ci piace questo proviamo Sin o Unreal. O, in alternativa, potremmo provare Quake 2 guardando nello stesso tempo un buon film d'azione.

3 BASTA CHIEDERE A QUEL SIGNORE!

I personaggi di Half-Life non controllati dal giocatore sembrano tremendamente umani a volte. Se ne vanno in giro facendosi gli affari loro, qualche volta si fermano per dire 'Salve', oppure ci rispondono 'Vattene, ho da fare!' se attacchiamo discorso. Una simile maleducazione andrebbe nel gioco sempre punita con severità, come per esempio con un piede di porco, una pistola o eventualmente una granata. Tuttavia, massacrare un personaggio che ci ha appena aiutato a cavarcela potrebbe suggerire qualche tendenza psicotica nascosta da parte nostra!

▲ Dannazione! Una porta sbarrata. Nessun problema, basta chiedere alla guardia e la aprirà per noi.

▲ Ciao, amico! Ci vediamo al pub, più tardi? Io vado a vedere la partita.

▲ 'CREPA, VIGLIACCO TRADITORE, CREPAAAA!!!'

▲ Gordon ha avuto sempre qualche problema a riconoscere l'autorità.

▲ Da ogni parte saltano fuori face hugger decisi a compiere una massiccia opera di distruzione.

HALF-LIFE? MAGARI!

Half-Life significa 'mezza vita'. Ma vediamo quanta parte di vita ci rimarrà veramente quando questa perla di gioco si sarà impadronita di noi!

PREZZO
L. 103.000

▼ SVILUPPATORE
CODEMASTERS
▼ EDITORE
CODEMASTERS

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
PC

GamesMaster

TOCA 2 TOURING CARS

Se abbiamo iniziato l'anno con il buon proposito di smettere di dire parolacce, è meglio che ci rinunciamo. TOCA 2 ci farà usare il nostro peggior vocabolario!

GM CAPOLAVORO

▲ Ecco l'inizio della gara, quindi prepariamo le parolacce: in pochi minuti ci troveremo a spararle senza ritegno.

▼ Contromano? Lo sappiamo, ma spesso può essere un sistema per sfogare le nostre frustrazioni.

Gran Turismo, Colin McRae Rally e adesso TOCA 2. Ci dispiace per i fan dei giochi di corse per PlayStation, ma sembra che si troveranno di nuovo senza una lira, dato che il seguito prodotto da Codemaster, superando se stesso, è assolutamente da comprare.

Non pensiamo di finirlo in quattro e quattr'otto. TOCA 2 è in tutto e per tutto una simulazione delle corse con le Touring Car, il che significa che dobbiamo faticare per evitare che la nostra vettura termini la gara in condizioni pietose. Per affrontare correttamente le curve bisogna scegliere una buona traiettoria e frenare in anticipo. Basta sbagliare un minimo per andare inesorabilmente in testa coda, oltre che fuori pista. È fondamentale memorizzare ogni circuito e le curve per evitare brutte botte. Per rendere le cose ancor più elettrizzanti, gli avversari controllati dal computer sono davvero perfidi. A parte qualche errore occasionale, è probabile che ci sbattano fuori pista come presi da una follia omicida o che sfreccino via quando la nostra Honda tutta ammaccata cerca di raggiungerli. Con un po' di pratica, comunque, TOCA 2 è il massimo per quel che riguarda la guida veloce. I controlli analogici sono perfetti: basta sfiorare il joystick per affrontare al meglio le curve o superare i piloti avversari. Il realismo del gioco è aumentato da alcune caratteristiche secondarie: per esempio le fermate ai box sono fedeli alla realtà e le condizioni climatiche cambiano e influenzano le prestazioni della macchina. Inoltre possiamo cambiare l'assetto della vettura, come in Gran Turismo, fino ad avere l'auto più bella e potente. La grafica impreziosisce il gioco. Ora è in alta risoluzione, a differenza che nel capitolo precedente, e i circuiti sono molto fedeli agli originali. Inoltre, tutte le auto, dalle classiche macchine TOCA fino alle Porsche a disposizione più avanti nel gioco, sono state riprodotte in maniera dettagliatissima e fanno gli incidenti come le macchine vere. Che bello! Il meglio però viene con la velocità. Rallenta un po' quando ci sono troppe auto sullo schermo, ma in fondo è un bene. Nelle fasi di qualificazione, a pista libera, lo scenario scorre a una velocità da far spavento, e ci potremmo far prendere dal panico e ritrovare sull'erba per poi partire dall'ultima fila. A completare il tutto, c'è un'ottima modalità per due giocatori che ci farà scontrare per notti intere con un amico, oltre a vari tipi di gioco. Le gare in stile arcade sono eccellenti, mentre le prove

▼ È bello, vero? È solo l'introduzione, ma è uguale al gioco vero e proprio.

2 EFFETTO MAGICO!

Fare le curve in TOCA 2 è un incubo. Spesso si è presi dal panico quando si avvicina una curva. Fortunatamente, i programmatori di TOCA 2 e i disegnatori dei tracciati hanno avuto pietà del povero videogiocatore e hanno inserito delle opzioni molto utili...

▼ La mappa ci mostra in maniera dettagliata le curve e come affrontarle.

1 PAZZE MACCHINE

Rispetto a TOCA 1, i piloti avversari sono diventati un po', come dire, matti. Invece di seguire la traiettoria di corsa a una velocità normale, spesso tagliano o ritardano la curva, accelerano improvvisamente o iniziano a venirci addosso come dei pazzi. Quindi, prepariamoci ad ascoltare rumori di lamiere contorte e a vedere auto fatte a pezzi prima della fine della corsa.

▲ A volte i piloti avversari sbucano davanti a noi dal nulla.

▲ Gli avversari possono anche decidere di sbatterci fuori pista tamponandoci da dietro.

▲ Ecco un'auto controllata dal computer che... ha sbagliato la curva. Bene!

▲ Se ci viene voglia di fare i mattacchioni, perché non andare addosso alle altre macchine?

▲ La visuale dal punto di vista del pilota. Correre in questa maniera è dieci volte più difficile.

cronometrate ci faranno stare ore e ore davanti al video per stabilire il tempo migliore. Concludendo, TOCA 2, con la sua grafica fantastica, velocità mozzafiato e realismo perfetto, è un gioco di corse che bisogna avere a tutti i costi.

3 LE SOSTE AI BOX

La sosta ai box in TOCA 2 è frenetica quanto il gioco stesso. In quanto piloti, non facciamo nulla nei box, se non scegliere su cosa debbano lavorare i meccanici. Dobbiamo quindi aspettare ansiosamente che il tempo passi in fretta e controllare la posizione di gara. Ci troveremo a urlare ai meccanici di fare in fretta, fino a quando ci danno il "Go!". È fantastico.

▲ La macchina è leggermente danneggiata. Sarebbe ora di fare una sosta ai box per ripararla.

▲ E dai! E dai! Sto scivolando nelle ultime posizioni! Come? Sono già ultimo? Oh.

▼ Ecco cosa succede se sfasciamo troppe macchine.

▲ Qui la gara è appena iniziata. Come si può notare, è tutto molto frenetico.

▲ La modalità per due giocatori. Qui c'è stato un brutto incidente.

◀ Tutti pronti al via. Ci siamo anche noi, in fondo.

"Con un po' di pratica TOCA 2 è il massimo per quel che riguarda la guida veloce..."

il giudizio

aspetto

Alta risoluzione, circuiti ultra-realistici e auto che subiscono i danni e rombano come dei veri mostri meccanici.

giocabilità

Realistica, come nella tradizione di TOCA, ma con dei controlli più delicati e gare più divertenti.

longevità

Un campionato di 20 gare, tre livelli di difficoltà, oltre alle prove cronometrate e alle sfide uno contro l'altro.

il meglio

Superare con successo la terribile chicane nel tracciato Thruxton dopo svariati tentativi. Sì!

il peggio

Sbagliare per l'ennesima volta questa curva. Grrr.

Non che ci siano pochi giochi di corse per PlayStation, ma TOCA 2 è migliore del capitolo precedente sotto ogni punto di vista. È un International Superstar TOCA...

92%

Se ci piace questo proviamo Gran Turismo.

◀ Questa insegna ci avverte (troppo tardi, di solito) che sta per arrivare una curva.

▲ Il conto alla rovescia: quando la curva appare in lontananza, gli indicatori ci dicono quanto ci manca. È il momento darsi una mossa, no?

L'EMOZIONOMETRO

È garantito che TOCA 2 provoca forti emozioni al giocatore. Ecco un paragone tra i migliori giochi di corse e i riscontri emotivi che offrono: guerra stradale, lacrime di catrame e gioia per il pilota...ci sono tutte!

PREZZO
L. 119.900

SVILUPPATORE
DMA DESIGN
EDITORE
GREMLIN

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

BODY HARVEST

CAPOLAVORO

Viaggiatori del tempo alieni hanno deciso di farsi una bella mangiata a spasso per la nostra storia. Dovremo impedire loro di procurarsi cibo a nostre spese, o presentare loro il conto?

▲ E questo? Un altro mutante morde la polvere, ma Adam è mezzo morto.

▲ Non ti dispiace se do un'occhiatina in giro, vero amico? Grazie, molto gentile.

Se scoprissimo che una specie di insetto alieno gigante a spasso attraverso il tempo sta per balzare all'indietro di cent'anni per staccare con un morso la testa di una nostra trisavola, saremmo certo un po' preoccupati.

Nei panni di un soldato del futuro creato con l'ingegneria genetica, almeno, potremmo tentare di fare qualcosa per impedirlo. Il nostro compito, cioè quello di Adam Drake, sterminatore di alieni giganti in viaggio attraverso il tempo, consiste nel viaggiare all'indietro nella storia impedendo agli insettoidi ogni indebita scorpacciata di crani umani. Ci sono migliaia di alieni, armati fino ai denti con laser, razzi e bava. Dovremo aprirci la strada combattendo attraverso cinque zone temporali infestate, affrontando una varietà dei più improbabili e orribili boss. Niente paura, però: con noi ci saranno la nostra piccola pistola laser e la nostra ragazza, di nome Daisy. Uno dei motivi del lungo ritardo con cui è stato prodotto Body Harvest, uno dei primissimi giochi annunciati per il Nintendo 64, è il fatto che Nintendo era assolutamente decisa a trasformarlo in un gioco di ruolo. Malgrado l'alto numero di enigmi da risolvere, tuttavia, il giocó non è certo solo questo. In Body Harvest bisogna uccidere, e su vasta scala. I livelli brulicano di insetti alieni, molti dei quali fanno impallidire quelli di Starship Troopers in termini di immaginazione, ed è essenziale ucciderli tutti nel minor tempo possibile. Se non distruggiamo in tempo ciascuna ondata di insetti, faremo una conoscenza molto ravvicinata con i disgustosi mutanti... e non è proprio il caso di sperimentare tale esperienza. Per fortuna spazzare via uno sciame di insetti è davvero piacevole. Una volta eliminati gli alieni più piccoli potremo far saltare via la testa al capo dei parassiti e osservare i litri di liquame che si rovesceranno fuori dal suo corpo, prima di vederlo finalmente esplodere. Ci sono poi altre centinaia di alieni da massacrare. Nei livelli più avanzati si tratta di grossi mutanti armati di laser che richiederanno l'uso di un lanciarazzi, ma nel corso dei primi livelli non incontreremo niente di così pericoloso. In effetti possiamo persino schiacciare alcune larve con un furgone, senza dover sprecare munizioni preziose. I mezzi di trasporto di Body Harvest sono eccezionali. Ce n'è una varietà immensa: oltre 100 tipi diversi distribuiti in ciascuna zona temporale. Elicotteri, imbarcazioni, automobili, carri armati, hovercraft, treni... e chi più ne ha più ne metta. Se c'è qualcosa che si muove, lo troveremo senz'altro nel gioco da

1 A CACCIA DI INSETTI...

Daisy ci avverte quando si sta avvicinando una squadra di mietitori. Ciascuna di queste squadre è composta da esploratori che individuano le aree abitate, da guastatori che abbattono gli edifici e disperdono la popolazione e da un capo-sciame che divora la gente a dozzine. Se 25 persone finiscono tra le sue fauci il gioco è finito e gli alieni hanno vinto. Coraggio, soldato!

▲ Non vedevo l'ora di vederti fare il bagno in quel liquame rosso.

◄ Questo sta per assaggiare un gustoso spuntino di tipo umanoide.

▲ Nascosti su una barca possiamo sparare agli alieni da una distanza di sicurezza.

◄ Zanzare giganti nella Grecia del 1916. Spazziamole via con una confezione tascabile di Raid.

2 GNAM! SQUISH! AAAH!

Beh, se non si tolgono di mezzo... allora se la sono cercata. Avranno anche avuto le case demolite e i parenti tagliati in due a morsi da giganteschi insetti verdi, ma questo non li autorizza a intralciare le nostre operazioni.

▲ "Dai, te l'ho detto: fermati, guarda e ascolta. La colpa è tua".

▲ "Sentite, adesso non date la colpa a me. Se insistete a piazzarvi nel mezzo di una strada principale...".

▲ "Non preoccuparti, è solo una ferita di striscio. Presto starai bene. Psst... qualcuno conosce un prete?".

▲ "Penso che scoprirai che ho io la precedenza qui, ragazzo".

qualche parte. Inoltre i veicoli non sono lì solo per fare scena: ognuno si manovra in modo diverso e soddisfa specifiche necessità.

L'unico punto debole di Body Harvest è la grafica. Il sistema di comando è ottimo, la musica è di grande effetto e la più grande varietà nell'azione di gioco è garantita.

Se riusciamo a sorvolare sull'aspetto visivo, non potremo che adorare ogni istante di questo gioco.

▲ A guardia di ciascuna unità di controllo dello scudo c'è un alieno extra-grosso ed extra-brutto.

► Un delizioso bigliettino d'amore di Daisy. Dice 'Sei il mio assassino di massa numero 1.'

3 MACCHINE IN PRIMO PIANO!

I mezzi di trasporto non fungono solo da protezione assorbendo i colpi sparati dai nemici, ma rappresentano anche l'unico mezzo con cui Adam può raggiungere le orde di mietitori alieni prima che questi si mangino un'intera città. Nel primo livello ci basterà una semplice automobile, ma più avanti ci servirà qualcosa di molto più robusto.

▲ Decisioni, decisioni... sono entrambi così carini!

▼ Facciamo grande attenzione quando siamo al volante dell'autocisterna di benzina.

▲ Visto il veicolo? Vista l'immagine di Daisy?

▲ La mietitrebbiatrice è ottima per sminuzzare gli zombi.

► Le macchine della polizia sono l'ideale per schizzare oltre i semafori rossi.

IL MIGLIOR GIOCO DI GUIDA PER NINTENDO 64?

Allora, come si piazza la scuderia di 100 veicoli di Body Harvester nei confronti dell'attuale leader del gruppo, F1 World Grand Prix, in termini di divertimento motorizzato?

	Body Harvest	f1 world grand prix
REALISMO	✓	✓✓✓✓✓
VARIETA'	✓✓✓✓	✓✓✓✓
SCHUMACHER		✓✓✓✓✓
ARMI	✓✓✓✓	
INCIDENTI	✓✓✓✓✓	✓
ALIENI	✓✓✓✓✓	
TEDESCHI		✓✓✓

"Il nostro compito, in qualità di... sterminatori di insetti alieni, consiste nell'impedire agli insettoidi qualsiasi scorpacciata di crani umani..."

il giudizio

aspetto

La grafica è penalizzata da un tremendo effetto nebbia e dai colori troppo sgargianti. Gli alieni però sono proprio belli e ce ne sono un sacco.

giocabilità

Roba da ammazzare, posti da vedere, veicoli da guidare, gente da schiacciare. Ore e ore di spasso per tutta la famiglia.

longevità

Solo cinque i livelli, ma tutti assolutamente sconfinati. Ci vogliono secoli per completarli, e non manca nemmeno un sacco di settori segreti.

il meglio

Guardare litri di schifoso liquido verde rovesciarsi fuori da un alieno colpito a morte prima che esploda.

il peggio

La nebbia, specialmente nel primo livello. È però davvero l'unico appunto che possiamo fare al gioco.

Belle gambe, peccato per la faccia. A suo modo, è all'altezza di mostri sacri come Turok 2.

90%

Se ci piace questo proviamo Turok 2, Turok 1, GoldenEye 007 e Quake. Questo gioco però fa genere a sé.

E' IN EDICOLA

E' IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE TI SVELA TRUCCHI E SEGRETI PER DIVENTARE UN GRANDE CAMPIONE NEI TUOI GIOCHI PREFERITI

IL MIO CASTELLO EDITORE

PREZZO
N.D.

SVILUPPATORE
INFOGRAMES
EDITORE
INFOGRAMES

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

V-RALLY '99

Schizziamo lungo strade di campagna! Sbalordiamo gli amici! Spaventiamo i porcospini!

Per chi desiderava un gioco di rally decente per Nintendo 64, la scelta era finora limitata al carino ma fiacco Top Gear Rally e al bruttino Multi Racing Championship. Mmm, un vero dilemma. Beh, ora che uno dei migliori giochi per PlayStation in offerta speciale è passato ai 64 bit, la nostra scelta sarà un po' più facile.

V-Rally '99, questo è il nome del nuovo gioco, è infatti di ben altro livello rispetto ai suoi limitati avversari. OK, questo potrà non significare gran che visto che i detti avversari sono modesti, ma V-Rally '99 è talmente migliore rispetto a tutto il resto, che i possessori di Nintendo 64 affamati di un po' di azione rally di prim'ordine se lo divoreranno in un boccone. Chiunque abbia provato l'originale per PlayStation si sentirà a casa propria anche con questa versione del gioco, che è sostanzialmente identica in termini di manovrabilità e stile di gioco. Le macchine tendono come sempre a slittare fuori controllo in curva, e un uso prudente dei freni è l'unico modo per concludere la corsa in testa davanti agli aggressivi avversari computerizzati. Una volta che avremo preso la mano, tuttavia, riusciremo a servirci del freno a mano in curva sull'esempio dei migliori piloti di rally. L'azione è rapida e scattante, anche se gli elementi visivi non sono proprio all'altezza della giocabilità. Percorriamo allegramente un tratto di strada tranquillo, pensando ai fatti nostri, quand'ecco che... SBAM! Dritto davanti a noi si materializza una gigantesca montagna, che ce la fa fare sotto dalla paura e ci fa perdere non soltanto la concentrazione, ma anche la fiducia nelle capacità di programmazione dei francesi. È sempre molto più bello, comunque, di Multi Racing Championship, e ci sono molte più cose da fare che in Top Gear Rally. La varietà impressionante di auto diverse, piste, condizioni atmosferiche e modalità di gioco garantisce a V-Rally '99 una longevità molto superiore a quella della media dei giochi di corse. Peccato solo che ci sia così poca concorrenza per questo gioco sulla console Nintendo.

1 SSST! È UN SEGRETO!

Se saremo abbastanza bravi da battere tutti i record su ogni pista e da iscrivere il nostro nome sulla tabella dei punteggi massimi come veri maestri di V-Rally, potremo anche scoprire un bel po' di macchine segrete. Alcune sono favolose. Altre invece sono proprio scassate.

▲ Ehi, in che stato è ridotta quella macchina! Almeno la vernice verde nasconde la ruggine.

▲ Adesso va meglio. Linda e lustra, con quei bei coprimozzi gialli.

▲ Una visuale notturna.

▲ V-Rally '99 ne ha per tutti i gusti!

▲ Giù il pedale del freno e prendiamo la curva slittando. Se avremo fortuna ce la faremo.

2 SI RIBALTANO COME DANNATE!

Alla faccia della sensibilità. Sfioriamo soltanto un muro e perderemo il controllo della macchina, finendo probabilmente per ribaltarci. Tocchiamo un'altra macchina e ci ribalteremo. Sterziamo troppo violentemente, e finiremo a gambe all'aria. Prendiamo una buca: idem. Finiamo nell'erba alta: come sopra. Stamutiamo: ancora a gambe all'aria...

▲ Maledete pozzanghere! Avremmo dovuto usare le catene qui.

▲ Crack! Ci risiamo. Dev'essere rimasta un po' di ghiaia nel copertone.

▲ Un bel panorama dall'alto...

▲ Aaaah! L'erba scivolosa no! Qualsiasi cosa, ma quella no! Nooo....

▷ Gli effetti di luce dei fari sono proprio carini. Bella anche la neve.

il giudizio

aspetto

Rapida e scorrevole, anche se penalizzata dagli oggetti che sbucano dal nulla. Il parlato è buono e molto utile.

giocabilità

Frustrante, ma una volta presa confidenza con il sistema di comando il gioco è impegnativo e pieno di soddisfazioni.

longevità

Circuiti e macchine a bizzeffe e l'obiettivo a lungo termine di trionfare nelle gare a tempo. Uau!

il meglio

Riuscire finalmente a mettere le mani su una delle macchine segrete. Mmm... andiamo a correre, splendido ammasso di ferraglia!

il peggio

Venire superati inesorabilmente le prime volte che giochiamo. Riusciremo presto a farci la mano, però.

Il gioco si prende molto sul serio e a tratti è un po' troppo severo, ma almeno i possessori di Nintendo 64 hanno finalmente tra le mani un gioco di rally di prima categoria.

Se ci piace questo proviamo un'altra dose di ottima simulazione di guida con F1 World Grand Prix. È il miglior gioco di corse disponibile per Nintendo 64.

PC

PREZZO
N.D.

▼ SVILUPPATORE
STAINLESS
▼ EDITORE
SCI
▼ GIOCATORI
1-16
▼ ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION, NINTENDO 64

CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

Il peggior incubo della censura. Rieccolo, in tutto il suo sanguinario splendore. In fondo è solo un gioco... o no?

1 CON LA PARTECIPAZIONE STRAORDINARIA DI...

Nascosto nelle profondità di Carmageddon 2 c'è qualcuno che riconosceremo per averlo visto in un altro videogioco.

I cinici potrebbero obiettare che non è altro che un mediocre gioco di corse con l'aggiunta di un espediente destinato ad aumentarne la popolarità. Non potremmo dare loro torto. Nel caso di Carmageddon, si è parlato moltissimo proprio del trucco che avevano escogitato, più che del gioco in sé. Il trucco, in questo caso, consiste nello spargere sulle strade un bel po' di budella per ottenere denaro e tempo in più per le gare. Ora ci ripresentano lo stesso trucco per il seguito, e non si tratta più nemmeno di un espediente nuovo. Una volta tanto, però, il trucco è davvero parte integrante del gioco. Non abbiamo praticamente mai tempo sufficiente per terminare una gara, e dobbiamo perciò gettarci alla disperata ricerca di gente da investire e bonus da ottenere se vogliamo arrivare fino in fondo. Inoltre, mentre cerchiamo di mettere da parte il tempo per la corsa, dobbiamo sempre preoccuparci degli altri corridori. Dobbiamo fare a loro ciò che loro farebbero a noi, e assicurarci di farlo per primi. Quindi possiamo anche scordarci accurate messe a punto della macchina e strategie di guida: qui si tratta solo di pestare a tavoletta e di travolgere qualsiasi cosa troviamo sulla nostra strada. L'intelligenza artificiale è stata progettata in modo tale che, una volta iniziata la battaglia, dovremo prepararci a combatterla fino in fondo. La sfida sta proprio qui, con il cronometro che conta inesorabilmente ogni volta che lo guardiamo nel corso dello scontro. Dunque, visto che la parola d'ordine è massacrare senza sosta, Carmageddon 2 dev'essere proprio fantastico, no? Beh, no. I problemi non mancano. Il sistema di manovra è sensibile quanto un hooligan, e finiremo per perdere il conto delle volte in cui saremo costretti a premere il tasto per ritornare in pista. Questo è il difetto più grave del gioco. Quando poi si passa alla modalità a più giocatori, emerge con evidenza ancora maggiore. I miglioramenti offerti da Carmageddon 2 rispetto al gioco originale non sono tali da rendere necessario avere tutti e due i giochi. Se siamo tra i neofiti di Carmageddon, però, diamoci sotto e prepariamoci alla corsa più mortale di tutta la nostra vita. Non fosse per il sistema di manovra delle macchine, saremmo inclini ad adorare questo gioco. È bello, ma non all'altezza delle aspettative.

► Ehi, amico, ti spiace levare i tuoi brandelli di carne dal mio cofano?

2 GUERRA AL VOLANTE!

Non c'è niente di meglio di un viaggetto tranquillo in campagna con la macchina, in una domenica pomeriggio piena di sole. Tranne, forse, un viaggetto con una macchina equipaggiata con qualcuno di questi accessori di lusso.

3 STUNTMEN D'ECCEZIONE!

Investire la gente è troppo facile. Un vero esperto la travolge con un po' di classe e di stile.

il giudizio

aspetto

Non è quello che si dice una bellezza tra i giochi di corse, e la colonna sonora è curiosa.

giocabilità

Il sistema di manovra è molto modesto, ma bisogna ammettere che il massacro generale diventa proprio divertente dopo un po'.

longevità

Molto coinvolgente, se si riescono a superare le curve e i rigidissimi limiti di tempo.

il meglio

Andare a caccia di pedoni e di bonus e devastare gli avversari.

il peggio

Il sistema di manovra. Superare le curve è un'impresa mostruosa e gli scontri possono diventare davvero frustranti.

Sarebbe arduo definirlo originale o innovativo, ma è sorprendentemente divertente una volta superati i problemi di guida iniziali.

80%

Se ci piace questo proviamo TOCA per PC. Potremo ancora giocare un po' sporco contro gli avversari, ma ci occorrerà maggiore abilità nella guida.

Games Master
F.A.Q.
Spyro ci svela tutti i suoi trucchi!
p86
SERVIZIO SEGRETI
Games Bond anche questo mese ci tiene aggiornati!
p91
TRUCCHI E SOLUZIONI
cheat

Spyro the Dragon F.A.Q.

Questo mese andiamo alla scoperta dei segreti più reconditi di questo bellissimo gioco per PlayStation. Stiamo parlando di Spyro the Dragon e di tutti i suoi giganteschi livelli... buon divertimento!

Potrà anche essere violaceo e avere un insetto per amico, ma Spyro è uno degli eroi più forti in circolazione! Dimentichiamo gli idraulici, i rettili e tutto il resto. Spyro è il nostro amico sputafuoco, e qui vediamo come utilizzarlo...

Spyro the Dragon è diviso in sei mondi con quattro livelli ognuno. I mondi sono distanti tra loro non più di un breve viaggetto su un pallone aerostatico, ma abbiamo bisogno di raggiungere determinati obiettivi prima di poterci saltare dentro e metterci in viaggio. In ogni mondo di Spyro the Dragon uno dei quattro livelli è 'solamente in volo', il che vuol dire che non possiamo muoverci a terra. Questi livelli sono veramente difficili da completare, a meno che non conosciamo l'esatto ordine secondo cui raccogliere la roba che troviamo in giro. Ecco quindi una guida per risparmiare tempo e fatica. In bocca al lupo!

IL PRIMO MONDO: ARTISANS

Artisans è il primo mondo nel quale Spyro deve ambientarsi. Qui tutti i nemici ci sfuggono, perciò non abbiamo molto da preoccuparci. Basta godersi la libertà poiché, fondamentalmente, è un livello di allenamento, e possiamo prendere confidenza con il sistema di controllo del nostro piccolo amico violaceo!

1) stone hill

Niente di esageratamente difficile qui. In questo livello è ancora molto facile uccidere i nemici e trovare i draghi. L'unico che ci potrà dare dei problemi è quello nel pozzo, alla sinistra di dove iniziamo. Buono a sapersi!

draghi salvati 4

2) dark hollow

Questo livello è il primo in cui incontreremo i grossi nemici che possono essere attaccati solamente con le fiamme. Alcuni dei nemici più piccoli hanno una corazza: ciò significa che dovremo caricarli per mettere le mani sulle loro gemme.

draghi salvati 3

IL PRIMO MONDO: ARTISANS

CONTINUA

3) town square

Sono necessarie alcune abili planate per prendere tutti i draghi. Questo è anche il livello in cui incontriamo per la prima volta i ladri. Inseguiamoli e colpiamoli per prendere l'uovo che stanno trasportando. Potrebbe risultare difficile ottenere l'ultimo drago, poiché dobbiamo salire le scale quasi fino al termine e poi voltarci su noi stessi prima di planare oltre l'angolo sopra la sporgenza.

draghi salvati

▲Le sue corna sono più grandi. La taglia non è tutto!

▼Saliamo questi gradini per il nostro primo drago!

4) il boss di artisans – Toasty

È veramente facile occuparsi di questo boss. Per uccidere i cani, arrostiamoli una prima volta e poi saltiamo immediatamente e bruciacchiamoli ancora. Questo ci permetterà di ucciderli senza farci male. Alitiamo qualche fiamma su Toasty e scapperà via. Uccidiamo i cani nella stessa maniera che abbiamo già **sperimentato poi colpiamolo ancora. Scapperà via di nuovo. Seguiamolo e questa volta abbrustoliamo i tre cani. Bruciamolo** ancora e sarà tutto finito.

▲A prima vista Toasty sembra fuggito da una festa di Halloween, ma...

►...in realtà è solo una pecora sui trampoli! Ora non sei più così spaventoso, signor palla di lana!

5) sunny flight

Come trovarlo – Dopo aver liberato i primi due draghi dal mondo dei Magic Crafters ritorniamo qui e andiamo verso la cascata. Saltiamo sulle cinque piattaforme vicino a essa e apparirà l'arco.

difficoltà di volo

▲Il primo treno con il primo paio di barili. Questi sono molto facili da distruggere.

▲Diversamente dal treno, queste casse sono immobili.

Dall'inizio...
Scendiamo volando e spariamo al primo treno, poi dirigiamoci nel tunnel verso il quale si stava dirigendo. Quando usciamo dal tunnel, scendiamo sulla sinistra verso il treno successivo sull'altro binario e continuiamo sulla strada dal quale proveniva, in pratica contromano sulle rotaie. In questo modo gli altri treni verranno verso di noi. Distruggiamoli entrambi poi svoltiamo bruscamente a sinistra. Qui ci sono gli aerei. Dovremmo essere in grado di distruggerli tutti senza troppi problemi, poi voliamo verso l'arco più distante e attraversiamolo all'indietro in modo da trovarci di fronte al resto degli archi. Continuiamo passando attraverso tutti gli archi e quando attraversiamo l'ultimo, prendiamo il successivo tunnel a destra che si trova a circa 2-3 secondi di distanza. Qui troveremo i tre scrigni. Quando entriamo nell'ultima stanza prendiamo per primo lo scrigno di centro e poi quello che si trova di fronte a noi. Giriamo a sinistra e percorriamo la stanza in senso antiorario prendendo gli scrigni rimanenti. La prima prova di volo è terminata!

IL SECONDO MONDO: PEACE KEEPERS

In questo mondo le cose diventano un pochino più difficoltose. Qui i nemici ci sparano cannonate, perciò dobbiamo arrostirli prima che riescano a caricare le loro armi. Nel mezzo del livello c'è una grande roccia con un bersaglio sopra. Giriamo il cannone più vicino spingendolo e diamo fuoco alla miccia! Boom!

1) cliff town

Sono necessarie parecchie planate in questo livello. Quando arriviamo sul vortice Return Home, possiamo superare il burrone per ritrovarci in un'altra parte del livello. Qui è finito un altro drago. Da qui possiamo scivolare verso tutte le cime dei tetti, in modo da azionare i razzi necessari per aprire con le cattive gli scrigni con le catene.

◄Chi manovra questo cannone cerca di spostarlo, in parte per nascondersi da noi, ma soprattutto per spararci. Attenzione!

draghi salvati

2) ice cavern

Come diverso al caldo e alla rossa pietra, questa volta abbiamo ghiaccio. Il miglior modo per opporsi ai nemici che lanciano palle di neve è rotolarsi da un lato quando sparano. I grandi nemici con la corazza devono essere caricati in modo da buttarli nei baratri, con la complicità della superficie scivolosa. Prendiamoli!

draghi salvati

▲Eccoci. Il primo drago nella caverna di ghiaccio. Salve!

3) dry canyon

draghi salvati

Questo livello vanta uno dei draghi più difficili da liberare. Dal primo che è su una piattaforma sopraelevata sulla nostra sinistra vicino al punto d'inizio, corriamo su per il pendio e planiamo vicino alla porta del castello. Giriamogli attorno fino a che arriviamo a una sporgenza. Ora spostiamoci alla sua sinistra intorno al castello e atterriamo vicino all'ultimo drago. Per il resto è un livello facile.

IL SECONDO MONDO: PEACE KEEPERS

CONTINUA

4) il boss del secondo mondo - Il Dottor Shemp

Seguiamo il sentiero, scontrandoci con i piccoli nemici che vengono verso di noi e arrostendo quelli grandi. Continuiamo ad andare avanti fino a che non arriviamo al vortice: questo ci trasporterà fino al boss. Liberiamo il drago. Quando all'inizio incontriamo il Dottor Shemp, tenta di colpirci semplicemente una volta con il suo bastone, per poi girarsi. Dobbiamo rotolare da un lato per evitare il bastone e dar fuoco al suo scheletrico didietro! Dirigiamoci verso la piattaforma successiva, dove Shemp girerà su se stesso una volta, per poi colpire: diamogli una bruciacchiata mentre gira. L'ultimo colpo è complicato quindi continuiamo a tentare di corergli intorno. Quando riusciamo a bruciargli il didietro per un'ultima volta, rimane finalmente a terra. L'uscita è proprio davanti a noi.

Seguire le tracce delle gemme è un buon metodo per raggiungere la fine, ma non per trovare i draghi.

Il primo drago che possiamo liberare e in questo castello.

Uno dei draghi più facili da prendere. Basta saltare fino a raggiungerlo!

night flight

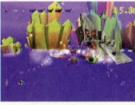
Come trovarlo – Seguiamo il tunnel fin nel mondo principale e poi corriamo dritti in avanti, oltre i cannoni e l'entrata per Cliff Town. Poi andiamo a destra verso il pallone. Giriamo ancora una volta a destra giunti al drago e uccidiamo il nemico che sta azionando il cannone. Ora puntiamolo sulla roccia spingendo leggermente la sua parte finale e diamo fuoco alla miccia. Quando la roccia cadrà giù, saltiamo sulla piattaforma appena creata, giriamo a destra e saltiamo fino a raggiungere l'arco.

difficoltà di volo

Dall'inizio...
Voliamo in avanti, attraverso tutti gli anelli. Poi dirigiamoci in basso e prendiamo gli otto scrigni. Il modo migliore per prendere quelli difficili in basso è di scendere allo stesso loro livello alla prima opportunità che ci si presenta. Se proviamo a prenderli dall'alto, faremo regolarmente fiasco. Quando li avremo presi tutti e otto, potremo dirigerci rapidamente verso il basso in direzione del primo arco per poi continuare attraverso tutti e otto. Dopo l'ultimo, dirigiamoci a sinistra per la prima lampada. Continuiamo ad andare a sinistra per un altro paio di lampade, poi giriamo a destra. Prendiamo tutte le lampade posizionate su questo lato prima di andare a sinistra a prendere le ultime due.

Per accendere i fari, usiamo il nostro possente alito di fuoco!

IL TERZO MONDO: MAGIC CRAFTERS

Questo mondo ci fa conoscere i preti-pinguino corazzati. Sì, proprio così! Ci sono anche maghi che possono manipolare la terra intorno a loro, ma sono più fastidiosi che pericolosi. Cerchiamo delle strade alternative se un mago ci blocca. Questo è anche il primo livello in cui si ha bisogno della supercarica...

Spyro si impegna in combattimento con alcuni nemici. O almeno sarebbe un combattimento se i nemici fossero armati!

1) alpine ridge

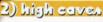
Il primo nemico che vediamo su questo livello dovrebbe ricordarci una creatura piuttosto grossa di Guerre Stellari. Non assomiglia a un Banthar? In ogni modo, può essere arrostito senza nessun problema. Andando avanti sono necessarie alcune planate, ma niente di troppo serio.

draghi salvati

Spyro trova, più o meno per caso, un altro drago.

Questi scalini una volta erano una scarpata e presto lo saranno di nuovo se non uccidiamo quel mago...

Stai facendo un gran bel lavoro Spyro! Continua così e avrai tutti i draghi in un battibaleno...

2) high caves

Questo livello ha in serbo parecchie sorprese. Incontriamo nemici che non possono essere uccisi né da cariche né da fiammate e ci imbattiamo anche nella fata che dà la super fiamma. Questa fiamma rossa attraverserà qualsiasi cosa, compresi gli scrigni incatenati... Che fiamma! Metteremo le mani anche sulla supercarica multipla, di cui abbiamo bisogno per raggiungere le grotte più alte.

draghi salvati

Questa è la caverna in cui vivono gli invincibili ragni. Guardiamoci le spalle!

'Devo prendere il drago o lasciarlo qui a marcire?' - Riflette Spyro. Procedi, salvalo e ascolta le sue ciance!

IL TERZO MONDO: MAGIC RAFTERS CONTINUA

3) wizard peak

Un altro livello in cui sono necessarie le supercariche multiple. Inoltre ci imbattiamo in alcuni nemici veramente pericolosi. I maghi non solo modificano il terreno, ma ora possono anche evocare dei grossi nemici. I più pericolosi che troviamo sono quelli piccoli che hanno una sorprendente somiglianza con Orko di He-Man. Lanciano dei fulmini, perciò assicuriamoci di farli fuori rapidamente!

il boss del terzo mondo - Blowhard

Continuiamo a seguire il percorso, liberiamo l'unico drago e alla fine incontreremo Blowhard. Carichiamo fino ad avvicinarci e bruciamolo rapidamente prima che abbia l'opportunità di colpirci. Afferriamo la gemma e poi seguiamolo. Usiamo la stessa tattica per altre due volte e sarà sconfitto, dandoci tutte le gemme che ci mancano. O almeno quasi tutte. Continuiamo in direzione del Vortice del Ritorno a Casa e vedremo la gemma verde finale.

crystal flight

Come trovarlo – Seguiamo il percorso, saltiamo l'acqua, ignoriamo il ladro e carichiamo i pinguini. Quando arriviamo al mondo esterno, corriamo alla sinistra della montagna principale, oltrepassiamo qualche pinguino e mago e saliamo lungo il pendio. Quando raggiungiamo la vetta, saliamo sopra la collina in cui ci sono delle frecce e che si trova alla nostra sinistra: a questo punto fermiamoci. Giriamoci e corriamo giù per la collina, prendendo la rincorsa. Dopo aver travolto il mago, mettiamoci a sinistra quando scendiamo i gradini. Corriamo dritti in avanti, oltrepassiamo il pinguino e infiliamoci nell'arco.

difficoltà di volo

Dall'inizio...
Voliamo attraverso tutti gli otto anelli, poi dirigiamoci verso gli archi. Ignoriamo gli aerei e gli scrigni e limitiamoci a continuare verso gli archi. Quando abbiamo attraversato l'ultimo, seguiamo gli aerei distruggendoli mentre procediamo; se riusciamo a distruggerli tutti in tempo per quando siamo tornati vicino agli scrigni... è fantastico. Se così non è, probabilmente abbiamo mancato due aerei. Distruggiamo il primo aereo e afferriamo lo scrigno di mezzo. Distruggiamo il secondo aereo e dovremmo avere abbastanza spazio per una strettissima curva a destra per raggiungere uno scrigno davvero molto in alto, per poi scendere e raccogliere gli scrigni rimanenti. Questo è il più facile dei livelli in volo, ma non montiamoci la testa: abbiamo ancora molta strada da fare...

Dimostriamo la nostra abilità nel volo superando questi anelli rotanti.

IL QUARTO MONDO: BEAST MAKERS

Quando iniziamo questo livello facciamo attenzione ai tori. Non possono essere caricati, ma possono essere facilmente bruciati. Al lato opposto del livello troviamo sia il pallone sia un nuovo tipo di nemici che elettrificano il pavimento per un breve periodo di tempo. Cerchiamo di calcolare esattamente quando attaccare.

1) terrace village

Questo livello ha nemici grossi e piccoli, tutti capaci di sparare elettricità. Pianifichiamo bene i nostri attacchi prima di buttarci nella mischia, altrimenti saremo colpiti regolarmente. Oh, inoltre dovremo mantenere le nostre alucce in buono stato, dato che dovremo usarle per planare verso la fine di questo livello...

draghi salvati 2

2) misty bog

Qui troviamo molti nuovi nemici. All'inizio, i tre ceppi d'albero che incontriamo ci mangeranno se li carichiamo, perciò usiamo le nostre fiamme. Gli altri nemici sono i ranocchi. Hanno lingue davvero lunghe, quindi eliminiamoli rapidamente. Inoltre, guardiamo bene prima di fare qualsiasi salto in quanto ci sono parecchie piattaforme mancanti. Per quanto riguarda gli ultimi due draghi, dovremo scendere in un ceppo d'albero svuotato che porta a un livello sotterraneo.

Due cosa? Gemme!

draghi salvati 4

Siamo davvero passati attraverso quei nemici laggiù?

3) tree tops

Questo livello è tutto basato sull'uso delle supercariche. Ci sono parecchie colline ripide e diversi pendii che ci daranno filo da torcere. Questo spiega perché questo livello abbia, senza alcun dubbio, il drago più difficile dell'intero gioco. Quando iniziamo il livello, vediamo un ladro che corre via davanti a noi, svegliando tutti i nemici mentre procede. Seguiamolo. Ci porta diritti al terzo drago, attraverso una strada veramente complicata in cui dobbiamo utilizzare le supercariche e salti supercaricati. Ricordiamoci che alla fine dovremo planare una volta al culmine dell'ultimo salto supercaricato.

4) il boss del quarto mondo: Metal Head

Un altro boss veramente facile. Ancora una volta, seguiamo il percorso fino a che arriviamo al drago e teniamo conto del suo consiglio. Non possiamo danneggiare il boss colpendolo, dobbiamo distruggere tutti i pod sparsi per la stanza. Possiamo sia caricarli quando sono blu, sia ingannare Metal Head e farci lanciare qualcosa, in modo da farglieli colpire. In ogni caso, una volta ripulita la prima stanza, dovremo rifare tutto da capo nella seconda stanza. Quando avremo fatto tutto questo, il boss morirà.

Oltre il ponte: bisogna fare attenzione alle bestie in armatura.

wild flight

Come trovarlo – Corriamo in avanti, leggermente a sinistra, oltrepassando il pavimento elettrico e andiamo sopra la piattaforma che assomiglia a una tavola con sopra delle casse esplosive. Superiamole, andiamo dall'altro lato sopra la vicina isola sulla destra. Scendiamo dal buco nella piattaforma ed entriamo nel Wild Flight.

difficoltà di volo

Dall'inizio...
Scendiamo verso la barca, poi giriamo bruscamente a destra verso un'altra barca, ancora una brusca curva a destra attraverso l'arco e un'ennesima curva a destra verso lo scrigno. Andiamo a destra e distruggiamo la barca che viene dal tunnel. Risaliamo il tunnel, distruggendo altre due barche. Quando ne usciamo fuori, ignoriamo gli archi e continuiamo in direzione della barca successiva. Non appena riusciamo a distruggerla, viriamo di netto a sinistra e attraversiamo l'arco. Ora dirigiamoci dritti verso l'arco successivo e poi scendiamo a destra verso un'altra barca. Ora andiamo a sinistra attraverso l'arco e continuiamo a sinistra in modo da vedere l'ultima barca che sta uscendo da un passaggio.

Distruggiamo la barca e poi infiliamoci nel passaggio. Qui passiamo sotto tutti gli archi; quando ne usciamo giriamo a sinistra e risaliamo verso lo scrigno. Prendiamolo e continuiamo sotto il passaggio verso un altro scrigno. Ora saliamo di nuovo a sinistra seguendo un aereo. Prendiamo i due scrigni, distruggiamo l'aereo e poi continuiamo in avanti. Giriamo a destra verso altri due scrigni, poi scendiamo sotto il tunnel da dove stanno uscendo gli aerei. Se ce ne sono ancora, facciamo attenzione a in quale tunnel si infilano, poi lanciamoci in quello da dove dovrebbero emergere.

IL QUINTO MONDO: DREAM WEAVERS

Dream Weavers è il mondo più complicato da superare. Abbiamo bisogno di planare molto spesso per andare da un'isola all'altra, e i nemici intorno a noi hanno la capacità di cambiare dimensione. Questo rende alcuni di loro invincibili.

1) dark passage

Un livello davvero lungo e tortuoso con alcuni nemici veramente strani, come per esempio tartarughe che lanciano palle di fuoco e cagnolini che si trasformano in enormi segugi infernali che ci mangiano in un sol boccone. Accertiamoci di prendere tutte le gemme mentre procediamo in modo da poter dire dove siamo già stati. Dovremo planare per raggiungere i livelli più bassi, quindi salviamo il gioco ogni volta che possiamo!

▲ Una gemma gialla vale dieci, una rossa uno.

▲ Teniamo aperte le ali, e raggiungeremo questa piattaforma senza problemi!

3) lofty castle

Quando, in questo livello, liberiamo tre delle fate attiviamo un vortice che ci solleva fino a un livello più alto. Rotoliamo per evitare le frecce del diavolo, dato che volano sempre diritte. In questo livello il nuovo nemico penzola da un pallone, che dobbiamo far scoppiare con la nostra fiammata per prendere la gemma.

▲ No, Spyro! Torna indietro... hai appena mancato quella fata nella gabbia. Aiutala!

il boss del quinto mondo - Jacques

Procedendo lungo il percorso incontriamo il primo drago. Per uccidere Jacques, dobbiamo saltare e bruciare la sua metà superiore, mentre allo stesso tempo evitiamo le casse che ci tira. Facciamo questo per tre volte e morirà. Ora possiamo prendere il secondo drago. Vedremo un grande pilastro che si alza e si abbassa quando colpiamo un nemico. Calcoliamo bene quando muoverci, in modo da riuscire a saltarci sopra quando è in basso. Rimaniamo lì fino a che il pilastro non si alza, poi saltiamo e planiamo sul drago.

icy flight

Come trovarlo – Corriamo in avanti, oltrepassiamo il gigante e quando possiamo saltare a destra facciamolo. Corriamo oltrepassando l'entrata del Dark Passage e saltiamo all'interno del vortice. Lasciamoci planare in avanti e quando atterriamo iniziamo a correre, poi saltiamo sulla piattaforma con tre giganti in fila. Uccidiamoli e procediamo. Saltiamo il baratro che segue e balziamo nel vortice successivo. Quando alla fine atterriamo, lo facciamo proprio vicino all'arma che ha il potere di trasformare i nostri nemici. Uccidiamo l'operatore, poi puntiamo l'arma sui due invincibili giganti che bloccano la via d'accesso e diamo fuoco alla miccia. Trasformiamoli entrambi in nemici più piccoli, poi saltiamo e planiamo sopra di loro prima di colpirli. Balziamo sopra gli scalini e corriamo lungo la sporgenza di legno. Quando giungiamo all'isola con due ridicoli nemici sopra, bruciamoli entrambi, poi, rapidamente, saltiamo sopra alle due isole rialzate... e oltre, sulle successive tre isole e quindi nell'Icy Flight.

difficoltà di volo

Dall'inizio...

Prendiamo la prima lampada, poi abbassiamoci per prendere la seconda. Infiliamoci nella fessura alla sinistra e prendiamo il primo scrigno. Rimaniamo a sinistra per prendere la lampada successiva e lo scrigno dietro di essa. Continuiamo in avanti per prendere la lampada seguente ignorando lo scrigno nel centro e rimaniamo sulla sinistra. Afferriamo un'altra coppia lampada/scrigno, poi continuiamo a volare per prendere una lampada solitaria. Quando ci avviciniamo alla prossima, rimaniamo bene a sinistra e iniziamo a girare. Colpiamo la lampada sulla curva e ritorniamo indietro per prendere l'ultima. Colpiamola e scendiamo a destra verso lo scrigno. Andiamo avanti e procediamo sul passaggio. Dirigiamoci a destra e vedremo il primo treno che sta uscendo dal tunnel. Distruggiamolo, poi scendiamo nel tunnel da cui è venuto il treno. Distruggiamo il secondo treno e per ora ignoriamo l'elicottero. Teniamoci sulla ferrovia fino a che non eliminiamo l'ultimo treno, quindi voltiamo a sinistra e qui distruggiamo gli elicotteri, procedendo in senso antiorario, prima di scendere nel passaggio verde. Quando usciamo, eliminiamo tre elicotteri e abbiamo fatto! Bel lavoro!

2) haunted towers

Ancora fate che regalano super-fiamme, necessarie per uccidere le armature animate e oltrepassare le porte d'argento. È facile perdersi in questo livello, quindi cerchiamo di mantenere l'orientamento. Quando andiamo a raccogliere le gemme, ricordiamoci di usare le super-fiamme sia contro le armature cadute sia contro quelle animate.

IL SESTO MONDO: GNORC'S WORLD

L'ultimo mondo. Ci sono tre bocche di draghi da aprire. La prima si apre quando completiamo la Gnorc's Cove, la seconda quando terminiamo il Twilight Harbour e la terza e ultima si apre solamente quando abbiamo raggiunto una percentuale del 100%.

Primo livello - Gnorc's Cove

Iniziamo questo livello su di un porto, con parecchi grossi nemici che rotolano dei barili. Possiamo caricare i barili d'argento, rimandandoli di gran carriera al mittente. Ci sono anche parecchi barili di TNT che non possiamo caricare senza farli esplodere. Quando li bruciamo esplodono dopo qualche secondo, permettendoci di metterci al sicuro. Dobbiamo attraversare il vortice Return Home alla fine del livello per aprire l'accesso al prossimo.

secondo livello - twilight harbour

In questo livello, i nemici che imbracciano mitragliatrici possono prosciugare la nostra energia. Qualcuno dei nemici grossi porta con sé delle granate che può lanciare da lunga distanza. Per alzare il ponte levatoio, basta semplicemente dare una fiammata alla leva. Poi saremo in grado di continuare senza pericoli fino alla fine del livello e aprire la porta che conduce a Gnorc.

gnorc!

Quando lo scontro ha inizio guardiamoci intorno e vedremo un ladro. Inseguiamolo e colpiamolo in modo che lasci cadere una chiave. Usiamola nella toppa di fronte a Gnorc, non in quella sotto di lui. Vedremo un altro ladro. Inseguiamolo e colpiamo anche lui in modo che faccia cadere un'altra chiave. Usiamola nella toppa sotto Gnorc e scapperà via. Dobbiamo inseguirlo in giro e bruciarlo quando ne abbiamo l'opportunità. La prima volta che lo colpiamo scende in un altro tunnel. Questo richiede un perfetto salto e delle buone abilità di planata. Dobbiamo essere veloci: alla fine ci sono tre piattaforme che Gnorc ritira se siamo troppo lenti. Bruciamolo ancora una volta e sarà tutto finito. Questo richiede parecchia abilità, ma soprattutto pazienza: se cadiamo, dovremo iniziare tutto da capo! Buona fortuna!

▲ Eccolo! Veloce! Sali e brucialo e hai portato a termine il gioco. Evviva!

WWF WARZONE PSX

Vedere le sequenze FMV
Nella schermata dei titoli premiamo ↑ + △, → + ○, ↓ + ✕, ← + □, ← + □, ← + □, ← + □, R1 + L1, R2 + L2, R2 + L2. Poi premiamo ↑ o ↓ per selezionare una sequenza filmata e ✕ per giocare.

Vedere i trucchi sbloccati
Nell'ascensore, premiamo L1 + R1 per elencare i trucchi sbloccati.

Giocare come Cactus Jack e Dude Love
Vinciamo la WWF Challenge con MANKIND, al livello di difficoltà medio o alto.

Giocare come Trainer
Entriamo nella modalità Training e selezioniamo CUSTOM, seguito da TRAINER all'inizio della selezione dei personaggi.

Giocare con Sue
Vinciamo la modalità WWF Challenge con BRET HART o OWEN HART, al livello di difficoltà medio o alto.

Novità
Vinciamo la WWF Challenge con Kane, al livello di difficoltà medio o alto. Otterremo dei nuovi costumi nella modalità di creazione dei personaggi.

Extra Gold
Vinciamo la modalità Challenge con GOLDUST, al livello di difficoltà medio o alto. Poi, quando scegliamo Goldust nella schermata di selezione dei personaggi, teniamo premuto L1, R1 o R2. Ogni pulsante ci dà un nuovo costume.

Extra Cold
Vinciamo la WWF Challenge con STONE COLD AUSTIN, al livello di difficoltà medio o alto. Potremo ottenere tre nuovi costumi di Stone Cold. Quando scegliamo

GOLDUST nella schermata di selezione dei personaggi, teniamo premuto L2, R1 o R2. Ogni pulsante ci dà un nuovo costume.

Rattlesnake
Vinciamo la modalità WWF Challenge con un personaggio creato, al livello di difficoltà medio o alto, e otterremo una nuova versione di Steve Austin nella modalità Creation.

Ladies' Night
Vinciamo la modalità WWF Challenge con TRIPLE H o SHAWN MICHAELS, al livello di difficoltà medio o alto, e potremo ottenere delle signore nella modalità di creazione dei personaggi.

Modalità No Meters
Vinciamo la modalità WWF Challenge con THE UNDERTAKER, al livello di difficoltà medio o alto.

Modalità Big Head
Vinciamo la modalità WWF Challenge con THE ROCK o THE BRITISH BULLDOG, al livello di difficoltà medio o alto.

Modalità Senza blocchi
Vinciamo la modalità WWF Challenge con KEN SHAMROCK o FAAROOQ, al livello di difficoltà medio o alto, e non potremo bloccare.

Modalità Bean
Vinciamo la modalità WWF Challenge con MOSH o THRASHER, al livello di difficoltà medio o alto.

Modalità Ego
Vinciamo la modalità WWF Challenge con AHMED JOHNSON, al livello di difficoltà medio o alto, e quando la folla ci acclamerà ci crescerà la testa. La folla scontenta sortirà l'effetto opposto.

Wrestler scelto a caso
Teniamo premuto ↑ e ✕ nella schermata di selezione dei personaggi.

Costumi diversi
Teniamo premuto L2 e scegliamo un wrestler nella schermata di selezione dei personaggi.

Combattere su un ring Wrestlemania
Vinciamo nella modalità Challenge e difendiamo il titolo dagli altri lottatori. Lo scontro per il titolo si svolgerà in un ring Wrestlemania.

Provocazioni
Se vogliamo davvero irritare i nostri avversari premiamo △ + ✕ o ○ + □.

F1 WORLD GRAND PRIX N64

Pista Bonus – Hawaii
Nella modalità exhibition scegliamo WILLIAMS e cambiamo nome in VACATION. Torniamo quindi alla schermata iniziale e facciamo scorrere le piste. Dovremmo poter correre in una pista hawaiana con palme e un vulcano.

GIOCATORI EXTRA

Gold Driver
Nella modalità exhibition scegliamo WILLIAMS e cambiamo nome in Pyrite. Torniamo quindi alla schermata iniziale per avere il pilota d'oro.

Chrome Driver
Lo stesso metodo, ma questa volta cambiamo nome in CHROME.

Vedere i Crediti e la Gallery
Vinciamo nella modalità Championship con ROOKIE e nella schermata di apertura comparirà la possibilità di vedere crediti e gallery.

IGGY'S RECKIN BALLS N64

Menu dei trucchi
Nella schermata di apertura premiamo R e Z contemporaneamente.

Tutti i mondi
Nel menu dei trucchi registriamoci come THEUNIVERSE.

Tutti i personaggi
Nel menu dei trucchi registriamoci come HAPPYHEADS.

MISSION: IMPOSSIBLE N64

Completiamo il gioco al livello POSSIBLE e guardiamo i crediti. Torniamo quindi alla Ambasciata americana per incontrare i programmatori. Parliamo con loro fino a quando non avremo riempito la barra di energia e visto un'animazione bonus di Nathan.

ACTUA SOCCER PSX

Giocatore Bonus
Nella schermata dei titoli, teniamo premuto Select, ↑ e ← per ottenere una stella nascosta di nome CRASSI.

ALIEN TRILOGY PSX

Selezione dei livelli
Nella schermata delle Password scriviamo GOLVL, seguito dal livello che desideriamo (per esempio GOLVL 14 per avere il livello 14). Se avremo eseguito il trucco correttamente compariranno le parole 'Cheat Enabled'.

Trucco totale
Per avere tutte le armi, potenza di fuoco illimitata, invincibilità e accesso a tutti i livelli, scriviamo IGOTPINK8CIDBOOTSON nella schermata delle Password .

FIFA '98 PSX

Attributi illimitati
Andiamo alla schermata di modifica del giocatore e premiamo L1, L2, ✕, ○ e ✕.

Situazione bancaria editabile
Andiamo nella sezione Club Transfers e premiamo ○, ✕, ○, L2 e L1.

G-POLICE PSX

Codici

Inseriamo i seguenti codici nella schermata delle Password:
BENIHILL – Macchine di supporto più veloci
WOO WOO – Sirene
SUPACAM – Diversa angolazione della telecamera.

TWISTED METAL WORLD TOUR PSX

Personaggi Extra
Nella schermata di selezione del personaggio inseriamo:
L1, ▲, ▼, ◄ per essere MINION o ▲, L1, ⊙ ► per essere SWEET TOOTH

Livelli Extra
Nella schermata di selezione dei livelli in una sfida a due inseriamo:
▲, ▼, ►, R1 per JET MOTO
▼, ◄, R1, ▼ per ROOFTOP
▼, ▲, L1, R1 per CYBURBIA

Attacchi avanzati
Nel corso dello scontro inseriamo:
▲, ▼, ▲, ▲, R2 – MINIONS SPECIAL
◄, ►, ▼ – BACK FIRE
◄, ►, ▲ – FREEZE
►, ◄, ▼ – MINE
►, ◄, ▲ – NAPALM
▲, ▲, ◄ – SALTO
▲, ▲, ► – SCUDO
►, ▼, ◄, ▲ – INVISIBILITA'

Trucchi
Possiamo usarli anche in gara, ma funzionano solo con le impostazioni normali del sistema di controllo.
Armi infinite: Teniamo premuto R2 ed L2 e premiamo ▲, ▼, ◄, ►, ►, ◄, ▼, ▲.
Invincibilità: Teniamo premuto R1 ed L1 e premiamo ▲, ▼, ◄, ►, ►, ◄, ▼, ▲.
Napalm a ricerca automatica infiniti: Usiamo il cheat delle armi infinite e o raccogliamo tre napalm poi spariamone uno, teniamo premuto il pulsante e premiamo ▲, ▼, ▼, ◄, ◄, ◄, ►, ►.

TEKKEN 3 PSX

Più Pose
Nei replay teniamo premuto ◄ e ●.

ABE'S ODDYSEE PSX

Peti verdi
Durante una partita premiamo e teniamo premuto R1, poi premiamo ▲, ◄, ►, ●, ●, ⊗. Abe potrà ora emettere una nuvoletta di gas verde ogni volta che peta.

COLIN MCRAE RALLY PSX

Password
Turbo: KITCAR
Doppia potenza: MOREOOMPH
Modalità Forklift: FORKLIFT
Modalità 60 fotogrammi al secondo: SILKYSMOOTH
Gravità ridotta: MOONWALK
Micro macchine: DIDDYCARS
Percorsi al contrario: SKCART
Percorsi specchiati: WHITEBUNNY
Notturna: NIGHTRIDER
Hovercar: HOVERCRAFT
Macchina cromata: TINFOILED
Tutti i percorsi: OPENROADS
Tutti i percorsi con la nebbia: PEASOUPER
Manovrabilità da carrello da Supermarket: TROLLEY
Diverse telecamere nei replay: DIRECTORCUT

NEED FOR SPEED 3 PSX

Codici
Inseriamo questi nella schermata User Name.
SPOILT: Tutte le macchine e i percorsi regolari
XCAV: Circuiti nelle caverne
MCITYZ: Circuito Empire City
XCNTRY: Circuito Auto Cross
GLDFSH: Circuito Scorpio 7
MNBEAM: Circuito Space Race
PLAYTM: Circuito The Room
ROCKET: El Nino
1JAGX: Jaguar XJR-15
AMGMRC: Mercedes Benz CLK GTR
SEEALL: Altre inquadrature della telecamera

GRAN TURISMO PSX

Trucco generale
Andiamo nella sezione delle macchine usate di Mitsubishi e scendiamo in fondo alla lista. Dovremmo trovare una macchina che si chiama GTO 95 MR a circa 30.000 CR. Aggiorniamola al meglio in tutto. Ci troveremo con una macchina con 930 cavalli e sei marce! Non conviene affatto comprare un modello speciale, perché questa è molto meglio.

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD PSX

Selezione dei livelli
Inseriamo tre volte questo codice nella schermata delle password per selezionare un livello:
●, ⊗, ●, ⊙, ⊙, ⊗, ●, ●, ⊙, ●, ⊗, ●.

MDK PC

Cheat
Nel corso del gioco premiamo F1 per aprire la schermata di aiuto e inseriamo:
HEALME: Energia 100%
ILIKETOLOB: Mortaio
INEEDABIGGUN: Super mitragliatore
KILL: Suicidio
NASTYSHOTTHANKS: Granata a puntamento automatico
TORNADOAWAY: Tornado

SHADOW WARRIOR PC

Cheat
Per attivarli bisogna premere T nel corso del gioco e tenere premuto CTRL scrivendo:
SWCHAN: Modalità divinità
SWGIMME: Tutti gli oggetti

HARDCORE 4X4 SAT

Codici
MOTHER TRUCK
Mettiamo il gioco in pausa e premiamo B, Sinistra, A, C, C, A, Destra (BLACCAR).
TRUCKS AND TANKS
Mettiamo il gioco in pausa e premiamo A, B, Destra, A, C, A, Giù, A, B, Destra, A (ABRACADABRA).

SONIC 3D SAT

Selezione del livello
Nella schermata Press Start premiamo B, A, Destra, A, C, Su, Giù.

AMOK SAT

Livello nascosto
Finiamo i tre obiettivi della Missione 1, fase 2. Dirigiaoci a sud verso il canyon senza uscita e troveremo un'uscita alternativa che porta a un livello segreto.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT PSX

Lanciarazzi
Per iniziare il livello con un lanciarazzi e munizioni infinite dobbiamo completare il gioco in meno di tre ore. Semplice, eh? Se mai ce la faremo potremo salvare il lanciarazzi nel nostro inventario ed essere quasi invincibili.

TIME CRISIS PSX

Modalità arcade facile
Selezioniamo la missione Arcade nella schermata di selezione principale. In quella successiva, quando ci viene data l'opzione di scegliere fraTime Attack o Story mode, spariamo fuori dallo schermo. Dovrebbe apparire la parola 'easy' sulla modalità Story. Selezionandola avremo 5 vite e più tempo per completare il gioco.

DOOM PC

Inseriamoli in qualsiasi momento nel corso del gioco:
IDDQD: Invincibilità
IDCLIP: Passare attraverso i muri
IDKFA: Tutte le armi e le chiavi
IDCLEV numero del livello: Andare al livello desiderato

ONE PSX

Password
Se vogliamo selezionare il livello, inseriamo HEVYFEET.
Per avere tutte le armi scriviamo MAXPOWER. Per scegliere il livello, l'invincibilità e tutte le armi scriviamo HEYBUDDY.
Ricordiamoci che con questi trucchi attivati non registriamo i tempi.
In alternativa, possiamo inserire queste password per i livelli...
Livello 2: DIYGIXRA
Livello 3: KCSVJTJB
Livello 4: RWLKLPBC
Livello 5: YQFZMLTC
Livello 6: FLZNOHLD

DIE HARD TRILOGY PSX

DIE HARD

Invincibilità
Teniamo premuto R2 e premiamo ►, ▲, ▼, ●.
Munizioni illimitate
►, ▲, ▼, ▼, ●, ► - (dovremo reinserirlo se vorremo armi diverse).

DIE HARD 2
Invincibilità
▼, ⊙, ►, ● (ci feriranno comunque, ma non moriremo!).

DIE HARD 3
Vite infinite
◄, ●, ▲, ▼, ●, ►
Macchinina
►, ●, ◄, ◄, ●, ▼ (Ci lascia una macchinina sul lunotto nella visuale dall'interno).

FORSAKEN PC

Inseriamo questi codici in qualsiasi schermata di menu.
BUBBLES: Attiva tutti i trucchi
THEFULLMONTY: Selezione del livello
AMZEUS: Modalità divinità
TITSOOT: Attiva le texture per gli adulti
LUMBERJACK: Attiva i missili

CRASH BANDICOOT PSX

Password
Iniziare a Jungle Rollers:
●, ●, ●, ●, ●, ⊙, ●
Iniziare a Boulders:
●, ⊗, ●, ⊙, ●, ●, ●, ⊙
Iniziare a Papu Papu:
●, ●, ⊗, ●, ●, ⊙, ⊗, ⊙
Iniziare a Natule Fortress:
●, ●, ⊙, ⊗, ●, ●, ⊗, ⊙
Full Metal Jacket:
●, ●, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, ●, ●
Invincibilità:
●, ⊙, ●, ⊗, ⊗, ●, ⊙, ●
Rimpicciolimento:
Premiamo pausa e premiamo ⊙, ●, ●, ⊙

PORSCHE CHALLENGE PSX

Codici
Porsche nera:
► + ●, ◄ + ● + Select
Voci alte:
▲, ⊙, ▲, ⊙
Avversari tonti:
▲, ◄, ► + Select
Far saltare la macchina:
●, ●, ●
Far saltare le altre macchine:
▲ + ●, ▲ + ●, ▲ + ●, ▲ + ●, ▲ + ●, ▲ + ●, ▲ + ●.
Modalità specchiata:

◀ + ●, ▼ + ●, ▶ + ●
Macchina super:
Select + ●, Select + ●, Select + ● + ●.

COMMANDOS PC

Trucchi
Prima di tutto, scriviamo 1982gonzo mentre giochiamo per poter attivare i cheat, poi premiamo:
CTRL+SHFT+N: Missione

completa
SHFT+X: Spostiamoci subito su un punto a scelta della mappa
CTRL+I: Invincibilità
SHFT+V: Visuale dei nemici

Password
2 A quiet blow up: YJJXB
3 Reverse Engineering: 4FQBF
4 Restore Pride: 5DNCQ
5 Blind Justice: 6S5TL
6 Menace of the Leopold: AT1WN
7 Chase of the Wolves: O9VT8
8 Pyrotechnics: WQ9XB
9 A Courtesy Call: Q2AXT
10 Operation Icarus: TUGPD
11 In the Soup: 9WODW
12 Up on the roof: UVHDC
13 David and Goliath: FBK48
14 D-Day Kick Off: WA8DW
15 The end of the Butcher: KEWD3
16 Stop Wildfire: R7IP3
17 Before Dawn: FXIMV
18 The Force of Circumstance: ZZMJV
19 Frustrate Retaliation: 8HCWN
20 Operation Valhalla: C7KWW

TUROK: DINOSAUR HUNTER N64

Codici
SNFFRR: Modalità disco
BLLTSRRFRND: Munizioni illimitate
THBST: Gallery
FRTHSTHTTRLSCK: Vite infinite
THSSLKSCL: Modalità Spirit
CMGTSMMGGTS: Tutte le armi
GRGCHN: Modalità Dana
NSTHMN: Mostra i nemici
LLTHCLRSFTHRNB: Bei colori
CLLTHTNMTN: Modalità Quack
NTHGTHDGDCRTDTRK: Il trucco totale

MICRO MACHINES 3 PSX

Codici
In qualsiasi momento durante una corsa mettiamo il gioco in pausa e inseriamo questi codici.
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● – accelera il gioco
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● – rallenta gli altri giocatori
●, ▶, ▶, ▼, ▲, ▼, ◀, ▼, ▼ – ci fa saltare più in alto

Z SAT

Saltare i livelli
Livello 2: ZBCABZAC
Livello 3: ZCABBZCA
Livello 4: ZBCAABCA
Livello 5: CAZCBZCA
Livello 6: ZABCACZA
Livello 7: CAZCBBCA
Livello 8: CCABCAZC
Livello 9: ACAZCAZA
Livello 10: ABAAZBCA
Livello 11: CZACCZZA
Livello 12: CCACAZA
Livello 13: ABCABZCA
Livello 14: ZBCABCAZ
Livello 15: ZBCAZBCA
Livello 16: ACAZZCZC
Livello 17: AZBCBCAZ
Livello 18: ZAZCCAAB
Livello 19: CACABBCA
Livello 20: BBCABBCA

SPAWN PSX

Saltare i livelli
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto L1 + R1 + L2 + R2 e premiamo: ●, ●, ●, ●, ●, ●.
Invincibilità
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto L1 + R1 e premiamo: ●, ●, ●, ●, ●, ●.
Invisibilità
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto L1 + R1 e premiamo: ●, ●, ●, ●, ●, ●.

MISSION: IMPOSSIBLE N64

Armi segrete
7.65mm – con silenziatore: Alto-C, L, Destra-C, Sinistra-C, Basso-C.
Pistola 9mm: R, L, Basso-C, Alto-C, Basso-C.
Uzi: Destra-C, Sinistra-C, Destra-C, Basso-C, Basso-C.
Turbo: Alto-C, Z, Alto-C, Z, Alto-C, Z.
Quando sarà attivato, Mr Hunt dirà "Ah, that's better!"

BUST-A-MOVE PSX

Più Crediti
Scegliamo Options e premiamo ◀, ▶, R1, R2, L2, L1, ▲ e ▼. Apparirà un timer che conta da 30 a 0. Illuminiamo l'opzione dei crediti e premiamo ● ripetutamente. Una volta scaduto il tempo, non potremo ripetere l'operazione fino alla partita successiva.

MOTO RACER PC

Codici
Registriamoci con questi nomi:
CDNALSI: Tutti i livelli.
CTEKCOP: Modalità ridotta.
CEREVER: Modalità al contrario.

FINAL FANTASY VII PSX

Trucco generale
Per ottenere il limit break del quarto livello di Tifa, inseriamo Tifa nella nostra squadra, andiamo da Nibelheim e suoniamo il piano. Inseriamo: ●, ●, ●, R1 + ●, R1 + ●, ●, ●, ●, R1 + ●, ●, ●, ●, ●.
Vedremo anche cosa le è successo dopo l'incendio.

UNREAL PC

Codici
Nel corso del gioco premiamo <TAB> per attivare la modalità trucchi, poi inseriamo uno dei seguenti codici:
GOD: Modalità divinità
ALLAMMO: Ci dà 999 colpi per tutte le armi.
FLY: Fa volare.
GHOST: Fa camminare attraverso i muri.
WALK: Disattiva le due modalità precedenti.
PLAYERS ONLY: Il tempo si ferma fino a che non premiamo <TAB> di nuovo.
OPEN (nome della mappa): Per saltare direttamente a un qualsiasi livello basta scriverne il nome.
SUMMON (nome dell'oggetto): Per ottenere direttamente un qualsiasi oggetto basta scriverne il nome.
BEHINDVIEW1: Ci dà una visuale in stile Tomb Raider.
BEHINDVIEW0: Fa tornare alla visuale nomale.

TOMB RAIDER PSX

Tutte le armi
Andiamo nella schermata dell'inventario premendo Select. Poi premiamo L1, ●, R2, L2, L2, R2, ●, L1. Sentiremo Lara emettere un suono. Ora premiamo ●. Torniamo alla schermata dell'inventario e il gioco è fatto.

NEED FOR SPEED 3 PC

Codici
Nella schermata del menu principale inseriamo i seguenti codici:
BOMBER: Una Chevy anni 50.
TOMBSTONE: Macchina Daytona.
FZR2000: Macchina futuristica.
RUSHHOUR: Più traffico.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES N64

Codici
Inseriamo questi codici nella schermata delle Password:
NXCVSZ: Turni infiniti.
GTTBHR: 1,000 vite.
CRVDTS: Crediti.
TDFCLT: Invincibilità.

LEMMINGS 3D PSX

Saltare i livelli
Nella schermata delle Password, inseriamo BABIRUSA per saltare alla missione finale.

Livelli:
Garganey
Kaoliang
Marocain
Obtemper
Tastevin
Borachio
Coolamon
Faburden
Mirliton
Bimbashi
Penstock
Vellozia
Jackaroo
Banausic
Reckling
Opapanax
Caatinga
Springal

Selezione del livello:
LAMPWICK

SOUL BLADE PSX

Giocare da Boss
Per giocare nei panni di Soul Edge, completiamo l'intero gioco al livello di difficoltà normale con tutti i personaggi. Torniamo quindi alla modalità arcade e troveremo l'icona per selezionare Soul Edge tra quelle degli altri personaggi.

TIME CRISIS PSX

Menu dei trucchi
Andiamo nella schermata principale del titolo e spariamo alla R della parola Crisis. Spariamo direttamene nel mirino al fianco della parola Time.
Se i nostri tiri sono accurati compare un menu dei trucchi.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

**Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano**

oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com

LA POSTA

Benvenuti al vostra appuntamento mensile con la posta di Games

Dubbi su Tomb Raider

Simpaticissima e gentilissima redazione di Games Master,
sono un vostro accanito lettore, oltre che un fan sfegatato di Lara Croft. Leggo la vostra rivista da più di in anno, ma non

ho avuto mai il coraggio di scrivervi per paura che voi non pubblicaste la mia lettera. Oggi ho vinto questa paura e, per non annoiare né voi, né gli altri lettori, vado subito a porvi delle domande:
1) Certi miei amici mi dicono che la serie di "Tomb Raider" si fermerà dopo il terzo capitolo. Altri, invece, dicono che, visto il successo di questa saga, i produttori continueranno a sfornare, anno dopo anno, nuove avventure di Lara. Altri ancora mi riferiscono che i produttori di Tomb Raider si prenderanno una lunga pausa, per poi sfornare in un futuro novembre del 2000, un "Tomb Raider 4" shoccante! A chi devo credere?
2) In Inghilterra è in giro un libro su Lara e su Tomb Raider chiamato "Lara's boo". Ci sarà una versione di questo libro anche in Italia? Se sì, quando uscirà? Vi confesso che sono passato da una rivista all'altra, ma la vostra, rispetto alle altre, è più ricca di notizie e voi siete molto comprensivi nei nostri confronti. Eppure ci manca la classica ciliegina sulla torta... ECCO!
3) Perché su ogni numero non dedicate un minimo di due pagine a Lara Croft, nelle quali noi lettori le potremmo fare delle domande su di lei e su Tomb Raider? Potreste chiamarlo "L'angolo di Lara"! Non è una fantastica idea?
4) Non avete mai pensato di inserire nella posta di Games Master la cosiddetta "Lettera del mese"?
5) Pubblicate anche eventuali disegni?
6) Rispondete alle domande anche per corrispondenza?
Ho esaurito tutti i miei dubbi e aspetto con ansia la vostra risposta. Pubblicate la mia lettera, vi pregoooo!!!
Continuate così che andate fortissimo!!!
CIAO!

Gianluca Giordano

Caro Gianluca, le tue ansie su Tomb Raider sono probabilmente ingiustificate. Innanzitutto perché la signorina Lara è un personaggio molto famoso, e sicuramente vedremo nuove avventure su console e computer. Difficile dirsi se la vedremo prima sulla PlayStation o sulla futura PlayStation 2000 (o 2, o come altro si chiamerà). Più facile invece dire che è molto probabile che il Dreamcast ospiti per primo la prossima avventura della coraggiosa avventuriera. Se poi uscirà anche il film ne vedremo davvero delle belle... Il libro su Tomb Raider, che tra l'altro è più un libro "di costume" che sui videogiochi, è in vendita in Inghilterra e indirettamente anche in Italia. Non esiste però ancora una versione italiana del libro e difficilmente ne vedremo mai una. Un angolo dedicato a Lara? Sai, Lara Croft è uno di quei personaggi che si amano o si odiano, e non vorremmo scontentare i lettori che non la amano utilizzando ogni mese alcue pagine della nostra rivista parlando solo di Tomb Raider. E poi la nostra rivista vuole parlare di più cose possibile e utilizzare ogni mese uno spazio per un solo gioco sarebbe probabilmente un peccato. Per finire, sì, pubblichiamo disegni dei lettori, e no, non possiamo proprio rispondere privatamente alla posta elettronica o cartacea. Grazie ancora per i complimenti e scrivi ancora!

Un amico ci svela i trucchi

Ciao soggetti di GM,
tralasciando i dovuti complimenti per le recensioni, i trucchi, i poster, le anteprime e così via, vado subito al sodo.
1) La PlayStation ha solo 32 bit, l'uscita del Dreamcast le darà fuoco, perché non la buttate nell'immondizia oppure me la regalate? Per il momento si salva solo per titoli come Tomb Raider 3, Tekken 3, Gran Turismo o Resident Evil 2 (mitico), ma cosa succederà quando usciranno quelli a

128 bit?
2)Perché non allegate demo, spille, poster giganti (ma veramente giganti) o adesivi per personalizzare la propria console, magari aumentando il prezzo della rivista? Anche dei tappetini per PC non andrebbero male, ma naturalmente dovrebbero esserci copie "normali" a costo minore.
3) Le vostre modifiche sono straganze, soprattutto per i poster. Una sola protesta: dietro, i poster dovrebbero essere bianchi e non avere recensioni o altri elementi, quindi perché non ripubblicate tutti i poster?
4) Avete detto di aver bisogno di materiale per il mercatino compro/vendo/scambio, perciò beccateve chist':
VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Nintendo 64:
Mortal Kombat
Wave Race
Pilot Wing
International Super Star Soccer 64+codici
Fifa 64
Clay Fighter
inoltre VENDO/SCAMBIO giochi per Mega Drive 2, Super Nintendo

Avete qualcosa da dire? Mandateci subito una lettera o un'e-mail! Ecco gli indirizzi! Games Master c/o KiD C.so Lodi 59 - 20139 - Milano gamesmaster@kiditaly.com

Master!

e PC.
E ora beccateve sti truccazzi:

1- Golden Axe (PC)
Alla selezione del personaggio premere da 1 a 7 a seconda del livello.
2- Baby Jo-Jo (PC)
3° livello - MUMMY
3- Logica (PC)
25° livello - THE WONDERER
4- Dina Bluster (PC)
Livello 8.6 - MAHEGSLN
5- Duke Nuken (PC)
DNKROZ oppure DNCORNHOLIO
GOD MODE
DNSTUFF
DNVIEW o F7-F8
passa alla terza persona
SNCASHMAN
premendo spazio (o tasto azione) Duke lancia i soldi
DNSCOTTYab
da episodio "a" a episodio "b"
È anche consigliabile premere pausa, azionare il GOD MODE e con il SET PACK buttarsi dall'ultimo piano con la visuale in terza persona.
6- Goblins (PC)
Livello 2 - VQVQFDE
L3 - ICIGCAA
L4 - ECPQPCC
L5 - FTWKFEN
L6 - HQWFTFW
L7 - DWNDGBW
L8 - SCSCSHM
L9 - ICVGCGT
L10 - LQPCUSV
L11 - HNWVGKB
L12 - FTQKVLE
L13 - DCPLQMH
L14 - EWDGPNL
L15 - TCNGTOV
L16 - TCVQRPM
L17 - IQDNKQO/D
L18 - KKKPURE
L19 - NGOGKSP
L20 - NNGZRTP
L21 - LGWGFUS
L22 - TQNGFVC
Siccome mi sono fatto un mazzo così, mi potreste mandare qualcosa (poster, ecc.) più le foto con gli autografi? Grazie!
Vi saluto perché penso di avervi rotto abbastanza.

Leonardo Tomassi
Via f.lli Cervi 9
00041 Albano L. (RM)

L' indirizzo è per tutti i metallari che volessero corrispondere con me.

Caro Leonardo,
grazie per ci complimenti assortiti e sinceramente non crediamo che la PlayStation verrà arrostita dal Dreamcast. La nostra ce la teniamo ben stretta, anche memori del fatto che di giochi a 64 bit ce n'è già molti e pochi sono più belli di quelli per PlayStation... E poi, noi preferiamo avere la PlayStation E il Nintendo 64 E il Dreamcast, senza buttare nulla!
L'idea di inserire oggetti nella rivista è valida, ma purtroppo poco attuabile. Abbiamo già cercato di "regalarvi" qualcosa inserendo i poster, che speriamo siano di gradimento di tutti i lettori. A proposito dei poster, purtroppo non possiamo ripubblicare quelli vecchi, ma d'ora in poi cercheremo sempre di lasciare un altro poster o della pubblicità dietro ogni poster. Grazie per la miriade di trucchi che ci hai mandato e mi raccomando, scrivi ancora!

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

SUL PROSSIMO NUMERO

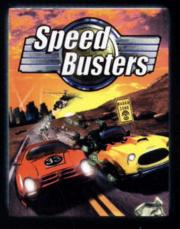
INOLTRE

Settlers 3
South Park
Trespasser
Bust-a-Move 4
KnockOut Kings
Shogo
Running Wild
Rival School
Asteroids
Metal Gear Solid PAL

Abbiamo un Nintendo 64? Ci piace Guerre Stellari? È arrivato il momento di mettere mano al portafogli e giocare a Rogue Squadron!

STAR WARS!

Games Master

Arcade

Simulazione

Corri e Spara

noi vi diamo i bolidi...
... a voi la scelta

I titoli PC e PSX sono distribuiti
in esclusiva da 3D Planet srl
Tel. 02 4886711 - www.3dplanet.it

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300 - www.ubisoft.it

I titoli N64 sono distribuiti
in esclusiva da Linea GIG S.p.A.
Tel. 055 33681 - Fax 055 3024313

La guerra perfetta non fa vittime ...solo eroi!

WARGASM

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 200 Mhz, Win '95, 32 Mb RAM, Scheda acceleratrice 3D, Scheda Audio compatibile Windows, Tastiera, Mouse, Network: Lan, Modem, Seriale.

WARGASM

Battaglie all'ultimo sangue, avversari da ogni parte del mondo, fuoco, fumo, pioggia, nebbia e altre condizioni meteorologiche così vere che potrebbero condizionare anche il tuo umore... WARGASM stabilisce i nuovi confini dei giochi di guerra!
Con la sua iper-giocabilità, la sua spettacolare tecnologia 3Dream firmata DID e la sua perfetta simulazione arcade 3D, anche l'esercito più esperto pagherebbe per averlo!
Aria, terra, faccia a faccia con il tuo nemico... Potrai combattere ovunque vorrai, tra sofisticati effetti luce e force feedback che completano il tutto.

www.leaderspa.it